

Wacki: Kosmiczna Rozgrywka

pełna wersja polskiej
przygodówki

2xCD

CD-ACTION

Numer 07/99 (38)
Lipiec 1999
Cena 14 zł 99 gr

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916



Star Wars
Episode I:

• **Phantom Menace**

• **Racer**

Targi E3

- fotoreportaż
- wór nowości

Slave Zero
- gigahit?

www.silvershark.com.pl

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

All artwork, imagery and properties © Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorisation.



ISSN 1426-2916

07

9 771426 291907

FIRMA WYSYŁKOWA

wirtualny świat



kontakt z nami

adres

Skrytka pocztowa 25, 00-956, Warszawa 10
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

telefon & fax

(0-22) 673 68 04, 0-501 86 26 91

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

zamów przed premierą



OPOWIEŚCI Z
WYBRZEŻA MIECZY PL

Dodatkowa misja do największego hitu ostatnich miesięcy. Do gry dołączone opowiadanie fantasy. Zamawiając przed premierą otrzymasz dwa oryginalne MOUSPADY.



PREMIERA Misje do BG: CZERWIEC '99

WIRTUALNY ŚWIAT JEST POLECANY PRZEZ CD PROJEKT - WIODĄCEGO DYSTRYBUTORA GIER W POLSCE

nowość figurki postaci
z twoich ulubionych gier!

wirtualny świat poleca



49zł PL



69zł PL



69zł PL



145zł PL



149zł



THE SETTLERS III
tylko u nas wraz z
koszulką
i grą The
Settlers
PL za
darmo!



159zł



BALDUR'S GATE PL
Najlepsza gra RPG
wszechczasów. Olbrzy-
mi świat pełen
magii, potworów,
tajemnic i walki.
5 CD. Największa
polska lokalizacja.
W pudełku mapa i książ-
ka. Tylko u nas dodat-
kowo mouspad gratis!



35zł



35zł



45zł



49zł



69zł



69zł



69zł



69zł



75zł



79zł



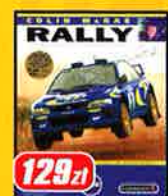
79zł



79zł



99zł



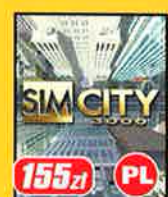
129zł



145zł



149zł



155zł



159zł



165zł



165zł



165zł



TEL.



155zł



155zł

Dwie gry w
cenie jednej
Half Life + Turok 2
w sprzedaży łącznej

w naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy na pc

Abe's Exodus	149 zł	Imperialism	49 zł	Shadow over Riva	49 zł
A.D. 2044 PL	45 zł	Książki i Tchorz PL	55 zł	Shogo PL	69 zł
Block Dahlia	169 zł	Knights & Merchants PL	49 zł	Sin	155 zł
Carmageddon 2	129 zł	Lemmings Pak PL	49 zł	Star Wars: Encyklopedia	129 zł
Civilization: Call to Power	159 zł	Lomax PL	49 zł	The Settlers PL	25 zł
Commandos: Beyond the Call of Duty	109 zł	Mayday PL	49 zł	The Settlers II: Nowe Misje PL	25 zł
Croc	59 zł	Motoracer 2	145 zł	Total Annihilation	69 zł
Dark Reign	59 zł	Ms. Combat Flight Simulator	209 zł	Tomb Raider 3	155 zł
Destruction Derby II	39 zł	Ms. Close Combat III	209 zł	Ultima On Line	229 zł
Dungeon Keeper PL	55 zł	Need for Speed III	149 zł	Unreal	149 zł
Earth 2140 PL	49 zł	Quake	69 zł	Warcraft	49 zł
Fifa 99	149 zł	Quake 2	149 zł	Warcraft II Deluxe	69 zł
Final Fantasy VII	165 zł	Phantasmagoria 2	69 zł	X-Com Apocalypse PL	69 zł
Heroes of Might & Magic II	99 zł	Red Baron 3D	155 zł	X-Files: The Games	159 zł
HoM & M 2: Price of Loyalty	79 zł	Reflux PL	55 zł	Z + misje	59 zł
Hexen II	69 zł	RollerCoaster Tycoon	145 zł	Zagadki Lwa Leona PL	49 zł

co zyskujesz kupując u nas

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymasz najpóźniej w 5-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.





e-mail: cdaction@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 38
Lipiec 99

REDAKCJA

Zbigniew Bański
redaktor naczelny

Jerzy Poprawa
z-ca redaktora naczelnego

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kaliszewski, Jan Jankowski,
 Paweł Musiałowski, Łukasz Nowak,
 Aleksander Olszewski, Marcin Serkies,
 Agnieszka Siejka, Andrzej Sitek,
 Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Łukasz Bonczol, Guillaume Charroux
 (Francja), Brenda Garneau (Kanada),
 Michał Krasnodębski, Piotr Lasoń,
 Maciej Jakubski, Wojciech Podgórski,
 Andrzej i Patryk Sawiczy

REDAKTOR TECHNICZNY

Jacek Sawicki

PROJEKT GRAFICZNY SKŁAD KOMPUTEROWY

Jacek Sawicki
 Beata Haratym

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
 53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
 tel. (0 71) 3437071 w. 338
 tel. (0 71) 3437071 w. 337
 tel./fax (0 71) 3412083
 e-mail: cdaction@silvershark.com.pl

Zbigniew Bański
Dyrektor Wydawnictwa

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
 tel. (0 71) 3412083
 Krzysztof Herla
Kierownik biura
 Daniel Śniegoń
Prenumerata
 tel. (0 71) 3437071 w. 338

REKLAMA

Jacek Bzdun
 tel. 0601 799592

DRUK

Poligrafia S.A.
 ul. Górna 21 Kielce

Materialy zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reproduktowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywanej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.

Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.



Wakacje pełne mocy

Zbyszek: I oto znów mamy wakacje...

Jurek: Ścisłej mówiąc - WY je macie (albo też w momencie pojawienia się tego numeru w kiosku dzielił Was od nich godziny). My zaś jak zawsze zasuwałyśmy niczym nakręceny, by kolejny numer CDA trafił na czas do kiosków, a jego zawartość sprawiła, żebyście nie żałowali wydanej na nas kasy.

Zbyszek: W tym miesiącu na pewno jej nie pożałujecie (a czy kiedykolwiek żałowaliście?). Mamy bowiem dla Was naprawdę sporo fajnych rzeczy. Na przykład recenzje: Slave Zero czy najnowszych gier ze świata Star Wars: Racera oraz... Phantom Menace! Juhuu! Swoją drogą Star Wars to jakby temat tego numeru - bo i na CD demko jeszcze innej gry "starwarsowskiej", a nawet w Action Net jest coś dla fanów Imperium i imperialnych myślicieli.

Jurek: Jeszcze a propos Phantom Menace. Mamy oficjalną (na papierze!) wyłączność na pierwszą w polskiej prasie recenzję tej gry, udzieloną przez dystrybutora. I co - no i (nie pierwszy raz zresztą) już widzieliśmy u konkurencji recenzje obu tych gier... Ot, polskie obyczaje: kto pierwszy ten lepszy, umowa to tylko zapisany papier, śmierć frajerom! Postaramy się jednak tym razem raz na zawsze wyjaśnić jak to jest z tym "ekskluzywami". Nie może tak być, że szlaja się człowiek po całym świecie tylko po to, by widzieć jak efekty jego zabiegów dyplomatycznych są po prostu ostentacyjnie ignorowane! I miejmy nadzieję, że nie skończy się tylko na pogroźeniu palcem... W każdym razie oficjalnie deklarujemy, iż: U nas ta recenzja jest na podst. oryginalnej gry w oryginalnym boxie, z oryginalnym błogosławieństwem dystrybutora, który nikomu innemu tej gry (w Polsce) nie posyłał! Wnioski pozostawiamy do samodzielnej analizy...

Zbyszek: Pomówmy jednak o czymś weselszym. W tym numerze CDA nie brak i innych atrakcji. Przede wszystkim pokłóście targów E3. Z około 2000 gier wybraliśmy kilkadziesiąt tych, co do których uważamy, że już wkrótce będą hitami sezonu. Postaraliśmy się napisać po parę słów o każdej z nich. Jak się Wam podoba taka forma działu "W produkcji"? Czekamy na opinie!

Jurek: Nie wspominając o tym, że macie w gazecie obszerny reportaż, obficie ilustrowany zdjęciami. Nie ma to jak wybrać się do USA na mały rekonesans, che che.

Zbyszek: To są uroki naszej pracy. Choć naturalnie pamiętajcie zawsze, że kij ma dwa końce i to, że się pałętamy po szerokim świecie i nałogowo gramy we wszystko, co można, nie oznacza jednak, że tworzenie takiego pisma jak CDA to lekki kawałek chleba.

Jurek: O tak, naprawdę czasem marzę o dłuższych (czyli nie krótszych niż 2 tygodnie; od dwóch lat mi się to nie udało...) wakacjach w miejscu, do którego nie można się dodzwonić; miejscu, w którym nie można kupić CDA.

Zbyszek: A to dlaczego?

Jurek: Choroba zawodowa. Siedzi sobie człowiek np. na plaży w Uście i co? - jednym okiem łypie na co zgrabniejsze plażowiczki, ale jednocześnie obsesyjnie wręcz zastanawia się, co tam w redakcji. I naraz łaps za komórkę i dawaj wydzwaniać, pytać i udzielać dobrych rad, "bo przecież beze mnie oni tam zginą" (refleksja tyleż powszechna, co błędna). To jeden z objawów pracoholizmu, niestety. Co gorsza, objawy te występują u coraz większej grupy redaktorów.

Zbyszek: To prawda. Jeden z naszych kolegów, zapytany kiedyś o wrażenia z urlopu w górach, odpowiedział: "fantastyczne - jak rzucili do kiosku obok mego domu wypoczynkowego 15 Actionów w ponie-działek, to w środę już nie było żadnego". Serio!

Jurek: No cóż, po prostu mocno utożsamiamy się z naszą gazetą. I chyba nie ma w tym nic złego? To nie jest tak, że po 8 godzinach człowiek wyłącza komputer i zapomina o wszystkim, radośnie wybiegając z redakcji, z westchnieniem "uff, nareszcie!". CDA jest w naszych umysłach przez 24 godziny na dobę; stale kombinujemy co w nim poprawić, dodać itd. Ale chyba właśnie dzięki temu CDA staje się coraz lepszy?

Zbyszek: Co możemy Wam jeszcze powiedzieć, na dobry początek wakacji? Nie zapominajcie o nas, którzy w pocie czoła (szczególnie gdy klimatyzacja nawala) tworzymy w czasie 30-stopniowych letnich upałów nowego CDA. To będzie dla nas dodatkowa motywacja do pracy.

Jurek: "Ktoś nie śpi, by spać mógł ktoś; to są zwyczajne dzieje". Ciekawe czy Szekspir miał nas na myśli? Bo jeśli tak, to jest większym wizjonerem niż myślałem :)

Zbyszek: No to do zobaczenia za miesiąc. Wypoczywajcie, róbta co tam chceta (zastanawiajcie się, do czego to prowadzi), grajta w co możeta, bawta się dobrze itp.

Miłych wakacji życzą:
 wraz z całym zespołem CDA

Zbigniew Bański
Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa
Jerzy Poprawa

W imieniu całego zespołu redakcyjnego składamy naszemu najlepszemu koledze, bardzo zdolnemu i pracowitemu dziennikarzowi Jackowi Smolińskiemu kondolencje z powodu śmierci ojca. Jacku, pamiętaj, że w tych trudnych chwilach jesteśmy z Tobą.

(0-94) 346-11-59
ZAMÓW PRZEZ TELEFON!

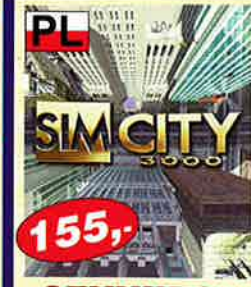
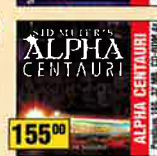
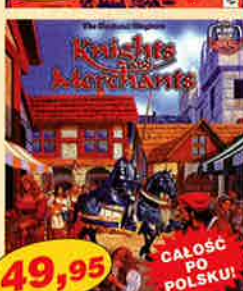
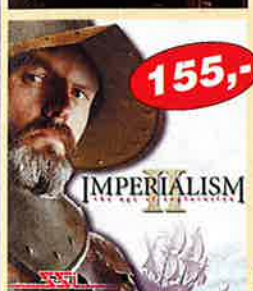
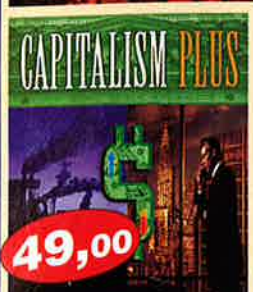
SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft

przez internet TANIEJ! - www.timsoft.pl COMPUTER SOFTWARE

e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 20 czerwca 1999. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-miesięczną prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem **C7** na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.**

UWAGA PROMOCJA!!! Do każdego zamówienia bezpłatnie: karta rabatowa, kolorowy katalog. Zamawiając 2 lub więcej programów (łącznie z programami edukacyjnymi) otrzymasz bezpłatnie pada PC PROPAD SV230* (PC, dwa przyciski fire, autofire) - jeśli jedną z gier oznaczono w cenniku literą **"P"**.
*)Pad zostanie umieszczony na paragonie z ceną 25 zł. Kwotę tę odejmiemy od sumy zamówienia.



CENNIK GIER PC CD-ROM

Ace Ventura-Posł Dylektyw	69,00	Might & Magic VII	160,00
Age of Empires 2	229,00	Mortal Kombat 4	145,00
Airline Tycoon	69,95	Mortyr	99,95
Alpha Centauri	155,00	P Moto Racer 2	155,00
Allen vs Predator	155,00	P Myst	59,95
Ancient Conquest	99,95	P Nascar Racing 2	69,95
Anno 1602 PL	155,00	P Nascar Revolution	155,00
Armored Fist 2	59,95	P NBA 99	155,00
Baldurs Gate PL	155,00	P Need for Speed 3	155,00
Battle Isle II+misje PL	29,95	P NFS: High Stakers	155,00
Battle of Britain	155,95	P North vs South	149,00
Battlegr-Napoleon in Russia	89,00	P Olympic Games	59,95
Battleground - Shiloh	49,00	P Operation Art of War 2	159,00
Betrayal at Antara	69,95	P Operational Art of War	59,95
Birthright	69,95	P Outpost	69,95
Blood 2	69,95	P Panzer Commander	155,00
Broken Sword II PL	59,95	P Panzer General II	69,00
C&C Red Alert+Count&Aftermath	122,00	P Phantasmagoria	69,95
Caesar 2	69,95	P Phantasmagoria 2	69,95
Capitalism +	49,00	P Pinball 3D	69,95
Championship Manager 97/98	155,00	P Pinball Timeshock	59,95
Civilization:Call to Power	119,00	P Pitfall	49,95
Colin McRae Rally	169,95	P Populous 3: The Beginning	155,00
Commandos	155,00	P Postal	59,95
Commandos-Mission 2	109,00	P Prince of Persia	49,95
Corsairs PL	49,95	P Propilot'98	69,95
Creatures 2:Life Kit	159,00	P Przegląd Ziemia PL	39,95
Creatures Deluxe	49,95	P Pyl	99,95
Croc	59,95	P Quake II	155,00
Cyberstorm	69,95	P Rage of Mages	69,95
Definitive Wargame Collection 2	129,95	P Railroad Tycoon 2	155,00
Delta Force	155,00	P Railroad Tycoon 2: Century Mission	69,95
Descent 3	159,95	P Railroad Tycoon Deluxe	59,95
Destruction Derby II	39,95	P Rainbow 6	155,00
Diablo	69,95	P Rainbow 6 Eagle Watch (misje)	89,00
Dune 2000	99,95	P Reah + A.D. 2044PL	159,95
Dungeon Keeper 2	159,95	P Reah DVD	189,95
Earth 2140 + Misje	49,95	P Realms Of Arkania	29,95
Earth Worm Jim	49,95	P Recol	99,95
East Front 2	155,95	P Redguard	159,95
Echelon	69,95	P Redline	155,00
Emergency	49,95	P Redneck Rampage	59,95
Extreme Assault PL	29,90	P Requiem-Avenging Angel	159,00
F-16 Aggressor	155,00	P Resident Evil 2	155,00
Falcon 3.0	59,95	P Return to Kronor	155,00
Fall Weiss 1939	59,95	P Rival Realms PL	99,95
Fallout	155,00	P Riven	59,95
Fields of Fire	59,95	P Saga Rage of Vikings PL	69,00
FIFA 1999	155,00	P Santarium	155,00
Fighting Force (30th)	99,95	P Scorcher	29,95
Fighting Steel	159,00	P Sensible Soccer '98	59,95
Final Liberation - Warhammer	49,95	P Settlers	19,95
Fly!	155,95	P Settlers 2	39,95
Flying Saucer	19,95	P Settlers 2 Misje PL	19,95
Force 21	159,00	P Settlers 3	145,00
FreeSpace	59,95	P Settlers 3 Misje PL	49,00
Future Cop L.A.P.D.	99,95	P Seven Kingdoms	79,00
Gabriel Knight Mystery Pack	159,00	P Shadows Over Riva	29,95
Garguers	149,95	P Shog	69,95
Get Medieval	49,95	P Sid Meier's Gettysburg	59,95
Golden Games 2	129,00	P Silent Hunter Commander Edit.	69,95
Grand Theft Auto + London Misje	130,00	P Sim Ant	59,95
Great Battles of Alexander	69,95	P Sim City 2000	155,00
Great Battles of Caesar	79,95	P Spellcross	49,95
Great Battles of Hannibal	79,95	P Star Siege Universe	159,00
GTA-London-Misje	89,95	P Star Wars: Rogue Squad	179,00
Hearts of Darkness	155,00	P Star Wars: Supremacy	119,00
Heretic 2	155,00	P Star Wars:X-Wing Alliance	199,00
Heroes of Might & Magic	49,95	P Starcraft	155,00
Heroes of Might & Magic 2	99,95	P Starcraft: Brood War	79,00
Heroes of Might & Magic 3	145,00	P SU-27 Commander's Edition	59,95
Hidden & Dangerous	159,95	P Superbike World Championship	155,00
Hopkins FBI	69,00	P Syndicate Wars	29,95
Icarus PL	79,95	P Terminator 2029	14,95
Imperialism	49,00	P Test Drive 4x4	155,00
Imperialism 2: Age of Exploration	155,00	P Theme Hospital	59,95
Industry Giant	79,00	P Thief-The Dark Project	155,00
Insane Speedway 2	79,95	P Thrust, Twist & Turn	155,95
Jack Orlando	49,95	P TOCA 2	169,95
Jagged Alliance 2 PL	69,95	P Tomb Raider 3	155,00
Jazz Jackrabbit 2 PL +dod, poziomy	49,95	P Tomb Raider II+Misje	99,00
KKND	59,95	P Total Annihilation	69,95
Knights & Merchants	49,95	P Tunguska-Legend of Faith PL	89,95
Księżę i Tchorz	59,95	P UFO's	39,95
Kupiec	39,90	P Ultimate Soccer Man.98/99	49,95
Lands of Lore II	59,95	P Ultra Fighters	79,00
Lands of Lore III	155,00	P Vangers	59,95
Lawnmower Man-Kosiarz Umysłowy	14,95	P Viper Racing	155,00
Lego Loco PL	99,00	P Virtua Fighter 2	99,95
Lemmings Pak	49,95	P Virtual Chess II	99,00
Liath-Wind Spiral PL	89,95	P VIVA Football	155,00
Liberation Day	79,95	P War Wind	59,95
Liga Polska Manager'98	99,95	P Warcraft II Deluxe Edition	89,95
Light House	69,95	P Wargames	59,95
Lomax	49,00	P Warhammer 4000 Chaos Gate	155,00
Lords of Magic	69,95	P Warhammer: Shadow of Hornet Rail	49,95
Lords of the Reains 2	69,95	P Warlords 3:Darklords Raising	59,95
Lutwaffe Commander	149,00	P Warzone 2100	155,00
Lula Virtual Baby (od 18 lat)	59,95	P Wing Commander Prophecy	59,95
Lula: The Sexy Empire (od 18 lat)	69,00	P Worms	59,95
M.A.X. 2	49,95	P Wrecking Crew	69,00
Mad Trax (3dfx)	69,95	P Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
Magik & Mayhem	155,00	P X File The Game	159,95
Man Of War	29,95	P X Games Pro Boarder	155,00
Megapak 8	99,95	P Z + Misje	59,95
Megapak 9	99,95	P Zagadki Lwa Leona	49,95
		P Zork-Grand Inquisitor	49,95

UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Każdy CD-ROM zawiera ponadto demonstracje wielu poniższych programów oraz demo EuroPlus+ i innych programów YDP.



ABC CHEMII
Zakres szkół podstawowej i średniej.
Podręcznik chemii opisujący podst. działy chemii.
Układ okresowy pierwiastków.
Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności.
Testy z całego zakresu chemii



JEZYK NIEMIECKI
Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

Język POLSKI Licum MATURA
Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.



ORTOMANIA
Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popelnione błędy.



JEZYK ANGLIJSKI
Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

MATEMATYKA kl. VII i VIII
Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podane w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowe: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dzienniczek ucznia!



GEOGRAFIA
Program obejmuje zakres testów materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Materiał podzielony jest na poszczególne klasy, które posiadają tematykę pogrupowaną materiał np. Krajoznaz, czy Afryka. Bogata oprawa graficzna.



HISTORIA
Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy opracowane przez historyka.

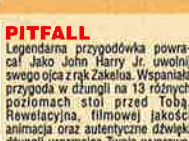
MatMania
Trzy wspaniałe gry matematyczne, łączące przyjemność grania z nauką podstaw matematyki dla pierwszych klas szkoły podstawowej. Wszystkie gry pomagają w nauce porównywania liczb i w opanowaniu czterech podstawowych działań



BRZDĄC
Brzdąc to 4, kolorowe programy - WYCINANKA, CYMBALKI, UKŁADANKA (PUZZLE), KOLOROWANKA.
Jest programem przeznaczonym dla dzieci w wieku przedszkolnym. Może także służyć wspólnej pracy rodziców i dzieci.



ZAGADKI LWA LEONA
Gra łącząca zabawę i logiczne myślenie w jedno, gra dla małych i dużych. Sprawdź się w trzech krainach: dzwigni, podwodnym świecie i na bieżącej. Nad wszystkim góruje konflikt bohaterów Lwa Leona z nieustającym pedzącym do przodu zegarem.



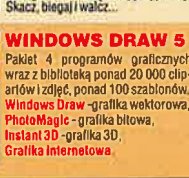
PITFALL
Legenda przysłówka powraca! Jako John Harry Jr. uwolnił swoje życie z rąk Zabelki. Wspaniała przygoda w dzungli na 13 różnych poziomach stoi przed Tobą. Rewelacyjna, filmowej jakości animacja oraz autentyczne dźwięki dzwigni i ormalców Twoją wyprawę. Skacz, biegnij i walcz...



Profesor Henry - Słownictwo
Naucz Cię mówienia, czytania, pisanie i rozumienia ze słuchu 7000 słów, zwrotów i idiomów angielskich! Henry to: ciekawe ćwiczenia, słownik, nauka wymowy, generator ćwiczeń. Poradnik metodyczny, powtórki, 6 godzin nagrań.



Profesor Klaus - Słownictwo
Naucz Cię mówienia, czytania, pisanie i rozumienia ze słuchu 9000 słów, zwrotów i idiomów niemieckich! Klaus to: ciekawe ćwiczenia, słownik, nauka wymowy, generator ćwiczeń. Poradnik metodyczny, powtórki, 7 godzin nagrań.



WINDOWS DRAW 5
Pakiet 4 programów graficznych wraz z biblioteką ponad 20 000 clip-artów i zdjęć, ponad 100 szablonów. Windows Draw - grafika bitowa, Instant 3D - grafika 3D. Grafika Internetowa.

Co w sierpniu?

Jak zwykle pełna wersja gry. Nie damy Wam odpocząć od grania. Nie ma mowy! Tym razem odstępimy od zasady i nie zdradzimy tytułu. Kto chce się przekonać, niech zajrzy w sierpniu do CD-Action.

Ponadto: opisy najnowszych gier (Amerzone, BeatDown, Settlers 3 Mission Pack PL, Extreme WaterSport, Saga PL, Shadowman, Soul Reaver, rewelacje z Hasbro i wiele innych).
Najnowsze demo, 2 CD i co najmniej 132 strony innych atrakcji.



Szukajcie nas w kioskach już 20.07.99

Zawartość Cover CD

Zawartość Cover CD 8

Gry przegląd

Zapowiedzi z E3 - 38 nowości!

Abomination	- 24
Alien Resurrection	- 16
Arcatera	- 30
Army Men - Air Attack	- 21
Army Men 3	- 21
B-17 Flying Fortress 2	- 17
Babylon 5	- 27
Close Combat IV	- 19
Conquest: Frontier Wars	- 14
Croc 2	- 15
Flanker 2.0	- 18
Gabriel Knight III	- 28
Gulf War	- 20
Half-Life: Opposing Force	- 27
HoM&M3: Armageddon's Blade	- 20
Hype - The Time Quest	- 30
Jeremy McGrath Supercross 2000	- 32
MechWarrior 3	- 17
Omikron: The Nomad Soul	- 24
Orcs Revenge of the Ancient	- 26
Pandora's Box	- 14
Panzer General 3 Assault	- 18
Pharaoh	- 28
Planet of the Apes	- 15
Re-Volt	- 31
Silent Hunter 2	- 19
Simon the Sorcerer 3D	- 17
Soldier of Fortune	- 22
South Park: Chef's Luv Shack	- 34
Star Trek	- 22
Starlancer	- 14
SWAT3	- 28
Team Fortress 2	- 26
Throne of Darkness	- 32
Tomb Raider II: Golden Mask	- 25
Tonic Trouble	- 29
TrickStyle	- 34
Urban Chaos	- 25

Za pięć dwunasta

Might & Magic 7 36

Gry recenzje

MiG Alley	38
Tank Racer	40
Ancient Conquest PL	42
Wild Metal Country	44
Clans	46
Yoot Tower	48
Official Formula 1 Racing	50
Quake II Quad Damage	52
The Operational	
Art of War vol. II	54
Battleground 9: Chickamauga	56

PaintBrawl	57
Eksterminacja	58
Boss Rally	60
Championship Manager 3	62
Actua Ice Hockey 2	64
TTT	68
North vs South	70
Live Wire	71
Machines	72
Slave Zero	74
Blaze & Blade	78
Jack Nicklaus 6	79
Star Wars Episode 1: Phantom Menace	82
Star Wars Racer	84
Malkari	86

Różności

Incoming	87
Swinka	
Relacja z E3	88
Konkursy	90
Championship Manager 3	91
Poradnik	
Na Luzie	92
Scena komputerowa	94
Pomocna Dłoń	96
Action Net	98

Programy użytkowe

Multimedialny Słownik Wyrzów Obcych	100
Strip-tease	102
Kolory i kształty	103
Multisys 1.0	104

Kurs obsługi komputera	105
Uczę się muzyki	106
Kronika XX wieku	108

Sprzęt

3dfx Voodoo 3	110
Twincomm 56K PCI Modem	112
Creative WebCam2	114
Can Turbo Wheel PC-801	116
Creative CD-RW 2224	118
PC-DVD 6x Encore Dxr3	119
ATI Rage 128	120
Wacom Pen Partner	122

Inne

Prenumerata z gadżetami	125
Action Redaction	126
Tipsy	130

Indeks gier

Actua Ice Hockey 2	- 64
Ancient Conquest PL	- 42
Battleground 9: Chickamauga	- 56
Blaze & Blade	- 78
Boss Rally	- 60
Championship Manager 3	- 62, 91
Clans	- 46
Eksterminacja	- 58
Incoming	- 87
Jack Nicklaus 6	- 79
Live Wire	- 71
Machines	- 72
Malkari	- 86
MiG Alley	- 38
Might & Magic 7	- 36
North vs South	- 70
Official Formula 1 Racing	- 50
Operational Art of War vol. II	- 54
PaintBrawl	- 57
Quake II Quad Damage	- 52
Slave Zero	- 74
Star Wars Episode 1: Phantom Menace	- 82
Star Wars Racer	- 84
Tank Racer	- 40
TTT	- 68
Wild Metal Country	- 44
Yoot Tower	- 48

Zawartość Cover CD

Przypominamy, że:

- **żółte tło** - gra/program w pełnej wersji
- **niebieskie tło** - gra wykorzystuje akceleratory grafiki ale działa i bez nich
- **czarne tło** - gra wymaga akceleratora, by chciała działać.
- **niebieskie tło** - gra nie potrzebuje akceleratora

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na lamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściągająca-minimum, która umożliwia granie ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi. Warto więc poczytać sobie dokumentację dem...

Uwaga: ponieważ niektóre z dem automatycznie depakują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam co najmniej 100 Mb wolnego miejsca. W innym przypadku demo może nie rozpakować się lub rozpakować się niepoprawnie. A co zrobić gdy nie masz na C: tyle miejsca? Można zrobić tak: zmienić nazwę lub wykasować katalog Temp na C:. Przekopiować demo na HDD, do partycji w której mamy dużo miejsca. Rozpakować ręcznie demo. Demo założy sobie własny Temp w tymże katalogu (ale pamiętajcie, że musicie mieć tam tyle miejsca, by po przekopiowaniu dema zostało jeszcze co najmniej 100 Mb wolnego!). Następnie demo zacznie się instalować z tego katalogu do wybranego przez Was miejsca. Po zakończeniu instalacji usuwamy niepotrzebne już demo i Temp (o ile sam się nie zlikwidował) i przywracamy katalog Temp na C:, to zajrzyj do katalogu Windows).

Kolekcja CDA nr 13

Wacki: Kosmiczna rozgrywka (Seven Stars Multimedia)



Pełną instrukcję i
solucję do gry
znajdziesz w
najnowszym Action
Plus.



Co - znowu przygodówka? Tak pewnie zareagowała część czytelników. Czy słusznie? Niekoniecznie. Narzekaliście bowiem, że dotąd publikowane przygodówki były w wersji angielskiej, a jak ktoś nie zna języka, to wtedy żadna przyjemność z grania (nawet z solucją). Postanowiliśmy się więc poprawić i zamieścić coś po polsku. I to właśnie efekt tego postanowienia. Gra jest dość luźna i (co ważne) osadzona w typowo polskich realiach, co dla wielu ludzi jest na pewno poważnym atutem. Opowiada o przygodach dwóch niezbyt bystrych kolesi, którzy niespodziewanie dla siebie wplątują się w niezłą aferę z udziałem kosmitów itd. Jej grafika jest... hmm... niecodzienna, zapewne inspirowana filmami typu Beavis & Butthead, o których można powiedzieć, że na pewno są „ładne inaczej”. Tym niemniej ma swój urok. W CDA 07/98 była jej recenzja (jak widzicie - gra całkiem świeża!).



BTW: oprócz gry na CD znajdziecie 4 utwory audio (piosenki). Milej zabawy!

Wymagania sprzętowe: Pentium, 16 Mb Ram, Win95, DirectX5.0 lub wyższy, CDx4.

Slave Zero (Accolade)

Poruszamy się czymś w rodzaju mecha, po opanowanym przez wroga mieście. Ale gra bliższa jest shooterom niż jakiegokolwiek symulacji w stylu MechWarrior etc. Demo zawiera jedną misję. Zajmuje jakieś 47 Mb. Definiowalna klawiszologia. Demo ma dość spore wymagania sprzętowe: P166 + akcelerator + 32 Mb Ram to absolutne minimum! Recenzja w tym numerze CDA.

Wymagania: P233 (P166 minimum), 32 Mb ram, Win95/98, akcelerator, DirectX



Star Wars Episode 1: The Gungan Frontier (Lucas Arts)

Wbrew pozorom to nie symulator ani nawałanka a coś jakby połączenie... symulacji kolonizacji planety, gry ekonomiczno-strategicznej i RTSa. Masz do dyspozycji pustynną planetę - i stwórz na niej życie - roślinne, zwierzęce, wydobywaj surowce itp. Stwórz ekosystem! W sumie dość zaskakująca gra (przynajmniej dla fanów Star Wars), bliższa raczej Droid Works niż typowej star-warsowskiej grze. Demo potrzebuje 31 Mb, wstępnie depakuje się na D:\Temp. Zawiera jedną „tutorialową” misję.



Klawiszologia:

- A do Z - indeks form życia
- Kursory - widok miasta i scrolling
- F1 - help

Wymagania: P133, 32MB RAM, Win95, DirectX 6

KOLEKCJA CDA

Oto lista pełnych gier(*), które ukazały się dotąd na łamach CDA

Timeshock pinball	- 07/99 -
FA/18 Hornet 3.0 symulator lotu	- 08/12 -
Eastern Front turowa strategia	- 09/99 -
Flying Corps symulator lotu (I wojna)	- 10/98 -
Alone in the Dark 3 przygodówka w 3D	- 11/98 -
GT Racing'97 symulator jazdy	- 12/99 -
Prisoner of Ice przygodówka (horror)	- 01/99 -
FX Fighter Turbo karate	- 02/99 -
Motor Mash zręcznościówka + samochody	- 03/99 -
Spec Ops komandosi w 3D	- 04/99 -
Prost GP Formula 1	- 04/99 -
Dark Colony RTS	- 05/99 -
Stonekeep RPG	- 06/99 -
Wacki przygodówka po polsku	- 07/99 -

(*) - spis dotyczy TYLKO wersji całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych pełnych wersji gier, nie zajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000 itd.).

PS. W poprzednim numerze błędnie podaliśmy, że w 12/98 było GT Racing'99. Sorry, to naturalnie literówka. Chodziło o wersję '97.

Shattered Light (CatWare)

Gra RPG - i co więcej mówić? Kto lubi - odpali. Warto wspomnieć o bardzo ale to bardzo obszernym manualu dołączonym do dema (normalnie jak instrukcja). Demo potrzebuje około 45 Mb na HDD.

Wymagania: P166, 32 Mb Ram, Win95/98, DirectX.

Tomb Raider II Gold (Eidos)

Lara na tropie Złotej Maski, świętego przedmiotu Eskimosów, ukrytego gdzieś na bezludnej (teoretycznie...) wyspie i obdarzonego magiczną mocą. Demo zawiera jedną misję, potrzebuje około 14 mb i wstępnie depakuje się na C:/Temp. Ponieważ w tym czasie Lara nie tylko chodzi ale i pływa oraz używa rozmaitych pojazdów, to radzę poczytać plik „readme”, gdzie podana jest szczegółowa klawiszologia dla każdego z nich.



Wymagania: P166, 16MB RAM, Win95/98, DirectX

Dracon: Order of the Flame (Psygnosis)

W największym skrócie - coś jak Lara (nawet panienka nieco podobna) tyle, że w realiach fantasy, a dodatkowo towarzyszy jej smok. Niezła siekanina i w ogóle! Demo najpierw depakuje się na HDD (około 80 Mb), a dopiero potem należy je zainstalować (co też zajmuje jakieś 80 Mb).



Uwaga: niezależnie od partycji, na którą je instalujemy, na C:/ powinno być nie mniej niż 20 Mb wolnego miejsca.

Klawiszologia:

Sterowanie	- kursor lub E/D/S/F
Kucanie	- G lub R_CTRL
Skok	- T lub R_Shift
Pelzanie	- lewy Shift
Pierwszy atak	- LMB
Drugi atak	- A
Inventory	- I
Wezwanie smoka	- /
Aktywacja/użycie	- Enter lub spacja
Pij napój	- H
Broń	- J i I (wybór kolejnej)
Mapa	- Tab
Quicksave	- Q
Quickload	- L
F2	- screenshot

Wymagania: P166, 32 Mb Ram, Win95/98, DirectX 6.1, wskazany akcelerator



Official Formula One Racing (Eidos)

Bardzo ładna Formuła 1. Możesz zrobić 5 okrążeń na japońskim torze wyścigowym. Możliwość edycji samochodu i parametrów jazdy (tryb wyścigu, pogoda, stopień realizmu itd.). Demo zajmuje 10 Mb. Definiowalne klawisze. Klawiszologia w dokumentacji (a w skrócie: kursory :)).

Wymagania: P166, 32MB RAM, 2MB SVGA, Win95, DirectX 6



UEFA Champions League (EIDOS)

Witam fanów okrągłej i kopanej. Tytuł chyba mówi Wam o co tu (i kto tu) biega :)? Instalka dema jest po francusku... i reszta gry też. No cóż, jakoś musicie sobie poradzić (wbrew pozorom - nie jest to za trudne). Gra instaluje się (czy chcesz czy nie na dysku) C. Do wyboru opcja z akceleracją lub bez. Demo zajmuje (przy zainstalowaniu obu opcji) 39 Mb.

Uwaga: nie wiem czemu ale za skarby nie mogłem wyjść z dema, pomagał tylko reset.

Wymagania: P166, 16 Mb, W95/98, Direct X



3D Cracanoid Ultra

(Real Virtuality Labs)

I jeszcze raz powrót do klasyki gier z automatów i 8-bitowców. Arkanoid, czyli rozbijanie muru za pomocą odbijanych paletkami pileczek - niby coś trywialnego ale jak wciąga... A tym razem jest to w 3D, z mnóstwem dodatkowych bonusów. Demo zajmuje trochę ponad 12 Mb i pójdzie na każdym PC wyprodukowanym gdzieś od 1996 :).

Wymagania: 486 DX100, 16MB RAM, Win95/98/2000, DirectX 6.0



Space Bunnies Must Die!

(Ripcord)



Dziwna gra, bo śmieszna i okrutna pospolu. Bohaterka (całkiem całkiem) walczy z kosmicznymi mutantami, wyglądającymi jak obleśne króliki. (Wszystko w TPP). Oprócz rozmaitych broni panienka potrafi tańczyć (i to jak!), co również zresztą może być użyte jako broń. I choć gra zawiera wiele elementów komizmu, to jest także dość miejscami mroczna, niepoprawna politycznie - dlatego nie polecamy jej młodszym graczom. Demo zajmuje jakieś 51 Mb. Klawisze są definiowalne; te podane poniżej to tylko część opcji; wszystkie znajdziecie w dokumentacji i demie.

Klawiszologia:

Kursory	- wiadomo
LShift	- powoli...
A	- skok
Z	- kucanie
D	- taniec
Enter	- użyj
Q/Tab	- przełączenie

między różnymi typami broni.

Ps. Screen „zdjęto” z wersji bez akceleratora; z dopalaczem gra wygląda dużo ładniej!

Wymagania: P166, 16MB RAM, Win95, DirectX 6.0

Shadow Company: Left for Dead

(Interactive Magic)

Doskonała gra łącząca to co najlepsze w RTSach i symulacjach żołnierzy. Powiedzmy, że to coś w stylu Jagged Alliance 2. Pisalimy już o niej w CDA (w zapowiedziach) i wróżyliśmy jej wielki sukces. W demie dostępna jest jedna misja. Klawiszologia (z racji na spore skomplikowanie) - odesyłam do dokumentacji dema. To zaś potrzebuje trochę ponad 50 Mb na HDD.

Wymagania: P200MMX, 32MB RAM, Win95/98, DirectX 6, 4MB Direct3D card



Airline Tycoon

(Spellbound)

Sympatyczny i nie pozbawiony elementów humoru symulator linii lotniczych. Planowanie lotów, rozbudowa lotnisk, walka o pasażerów itp. Całkiem niezła grafika. Demo (zajmuje 80 Mb i wstępnie depakuje się do C:/Temp) oferuje 6 możliwych (co ni znaczy, że od razu...) misji. Przy czym gra kończy się po upływie 100 tur. Pierwsza misja jest w sumie czymś w rodzaju obszernego tutoriala, więc nie powinniście mieć kłopotów z rozgryzieniem zasad.



Wymagania: P120, 16 Mb, Win95/98

Russian Roulette II

(Buka)

Gra FPP. Akcja dzieje się na obcej planecie (tj. nie Ziemi, choć zamieszkałej przez ludzi). Zwracam uwagę na muzykę - zwolennikom starych klimatów powiem, że to coś pomiędzy Doors i Pink Floyd... Demo potrzebuje około 50 Mb na HDD. Klawiszologia jest definiowalna, więc nie będę jej opisywał (kursory i A/Z to podstawa). Można też używać joystyka i mychy. Autorzy byli tak mili, że w menu znajdziecie nawet opcję cheatowania gry :).

Uwaga: Najpierw (już po instalacji dema na HDD) odpal RSX (osobny katalog w demie) by mieć dźwięk. Potem wywołaj NW setup, na samym końcu odpal przez NW.

Uwaga: niezależnie od tego, na którą partycję wrzucisz to demo, MUSISZ mieć na C: (po jego instalacji) co najmniej 40 Mb wolnej przestrzeni.

Wymagania: P200, 32MB RAM, Win95/98, DirectX



Mission Risk

(Craig Adams)

Klasyczna, prosta tyrowa strategia: walka o dominację nad światem. Komputerowa wersja dość popularnej gry planszowej. Zajmuje cały 1 Mb. Masz 21 dni na zabawę tą grą... Zasady itp. w obszernym helpie dołączonym do gry.

Wymagania: każdy PC z Win 95/98





Expendable (Rage)

Oho, ostro i krwawa gra akcji w TPP. Jesteśmy marine rzuconym gdzieś na ulice rojące się od morderczych ale inteligentnych stworów... Demo zajmuje około 90 Mb i dość długie się instaluje (szczególnie gdy masz powolny CD-ROM). Więcej o demie, zasadach, opcjach, klawiszologii, broni, wrogach itp. - w dokumentacji.

Wymagania: P166, 32Mb Ram, Win95/98, DirectX, akcelerator

Anno Domini 1602 PL (MAX Design)

I jeszcze raz polskie demo, tj. w 100% spolszczone (i to jak!). A sama gra? Znow jest to RTS, w którym budujemy od zera swe imperium... Do wyboru mamy trening (5 mini-misji) i jedną „normalną” misję. Sama gra była niedawno recenzowana na łamach CDA i spotkała się z ciepłym przyjęciem. Teraz sami możecie sprawdzić czy słusznie. Demo zajmuje ok. 42 Mb na HDD. Po zdepakowaniu nie trzeba instalować, wystarczy odpalić.

Wymagania: P166, 16MB RAM, Win95/98, DirectX 6.1



Rich Diamond (Core Concepts)

Bardzo sympatyczna platformówka z elementami gry logicznej. Wyobraźcie sobie Indiana Jonesa + Boulder Dash... i to jest to! Gra wymaga zręczności i logicznego rozumowania i bardzo wciąga. Demo zajmuje ok. 7 Mb na HDD i zawiera 6 leveli i nieco okrojony edytor własnych misji. Wszystko obsługujemy myszką.

Wymagania: P150, 16MB RAM, Win95/98, DirectX

Hidden & Dangerous (Illusion Softworks)

Ojji, zapowiada się hicior! Wyobraźcie sobie grę typu Rainbow Six (grafika i zasady) + fabuła i realia Commandosów + Spec Ops - to wszystko razem macie właśnie w tej grze! Komandosi, II wojna światowa, konieczność planowania, sporo akcji... Demo oferuje 4 żołnierzy i niewielką (co nie znaczy małą) ilość dostępnej broni. Można pograć w 2 misje pierwszej kampanii. Niestety gra na naprawdę porządne wymagania sprzętowe. P166 + 32 Mb + akcelerator z 4 Mb to MINIMUM by w ogóle dało się grać... Życie jest okrutne... Demo potrzebuje około 70 Mb na HDD. Dużo więcej - w dokumentacji demo.

Klawiszologia:

TAB	- wybór żołnierza
Lewy/prawy kursor	- strafing w lewo/prawo
Górny/dolny kursor	- ruch w przód i tył
Shift + kursor (up)	- bieg
Shift + kursory	- szybszy strafing
Alt + kursor (up)	- ciche podejście
Ctrl	- strzał/rzut granatem
Shift+Ctrl	- specjalny rzut granatem
R	- przeładuj broń
X	- skok
A	- lewo
D	- prawo
W/S	- zmiana pozycji komandosa
U	- używanie (broni, pojazdów itp.)
Specja	- map mode/game mode

•Komendy:

- 1 Follow me
- 2 Stop
- 3 Move on
- 4 Hey
- 5 Hold fire

•Inventory:

- / - kolejne przedmioty w inventory
- ENTER - użyj to/puste ręce
- ENTER - (wy)rzuc to (trzymaj wciśnięty klawisz przez ok. 3 sekundy)

•Kamery:

- \ lub Backspace - zmiana wysokości ujęcia
- /+ - zmiana dystansu

Wymagania: P233MMX, 32MB RAM, Win95/98, DirectX 6, 3D Accelerator Card



Tetris99 (NiceTime Ent).

Jeszcze jeden klon Tetrisa. Ani lepszy ani gorszy niż inne. Pójdzie na każdym sprzęcie i zajmuje jakiś ułamek 1 Mb na HDD.

Wymagania: 486/66, 0 Mb Ram, Win95/98

GLBlocks (Andreas Gustafsson)

O nie - znowu Tetris? W każdym razie jakaś mutacja tej gry,



choć trudniejsza niż pierwowzór, bo musimy dodatkowo dopasowywać kolory (ale za to wszystkie klocki mają ten sam kształt). Dość rozbudowane możliwości konfiguracji gry. Demo zajmuje jakieś... 0,5 Mb. Cała obsługa gry - za pomocą kursorów. Zdumiewająco mało wymagania sprzętowe... Co za czasy - by grać w Tetrisa warto mieć akcelerator i najlepiej P200?! Argh.

Wymagania: P166, Win'95/98, wskazany akcelerator



Jazz Jackrabbit 2: Secret Files (Epic Games)

Bardzo sympatyczna klasyczna platformówka 2D. Dla każdego -bo jest po prostu dobra i śmieszna. Do wyboru 1 z 3 postaci (ale można grać i we dwoje naraz na jednej maszynie). Musimy powstrzymać pewnego złowrogo (o? obejrzyjcie interko - świetnie!) zółwia. Demo zajmuje około 23 Mb.

Uwaga: po rozpakowaniu demo na HDD znajdziesz tam też screensaver z Jazzem.

Uwaga: jeśli masz problemy z wyborem levelu - naciśnij Enter (tak czy siak jest jeden level). Zwracam też uwagę, że można w tej grze samemu wybierać rozdzielczość - od 320x 200 do bodaj 640x480 (jest specjalne menu).

Klawiszologia:

Kursory	- sterowanie
Spacja	- fire
Enter	- select
Skok	- lewy lub prawy CTRL
Bieg	- Shift

Wymagania: Pentium, 16 Mb Ram, Win95/98.

Malkari (Interactive Magic)

Dynamiczna strategia w takim „niby-3D” z akcją rozgrywaną się w przyszłości, w kosmosie. Kolonizacja planet, eksploracja surowców, wojny pomiędzy 5 walczącymi o dominację gildiami. Demo zajmuje około 25 Mb na HDD i daje dostęp do trzyzłomowego tutoriala. (Recenzja w tym numerze CDA).

Uwaga: gra wstępnie depakuje się do C:\Temp a dopiero stamtąd instaluje się na wybraną partycję. Dlatego dobrze jest mieć na C: nieco wolnego miejsca.

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95/98, DirectX



A GDZIE JEST Quake 3 Arena?!

Zapewne wielu z Was jest rozczarowanych, że nie zamieściliśmy tego demo. Ale po prostu NIE MOGLIŚMY tego zrobić, mimo iż demo jest dostępne na Internecie. Czemu? Tak zażyczyli sobie producenci. Na CD, w Bonusie 1/Action Redaction, pod sam koniec tekstu FAQ2, znajdziecie (po angielsku) oświadczenie dystrybutora, który KATEGORYCZNIE zabrania, grożąc przykrymi sankcjami, publikacji tego demo na jakichkolwiek Cover CD w dowolnym piśmie komputerowym. My zaś przestrzegamy prawa i dobrych obyczajów. Możemy pocieszyć, że w końcu pojawi się w pełni legalne demo (ma być na przełomie lipca/sierpnia) - i te opublikujemy. Zwracamy też uwagę tym wszystkim, którzy nie mają dostępu do Internetu, czy sieci lokalnej, że granie w demo Q3A solo nie ma sensu - ograniczyłoby się to do chodzenia po pustych korytarzach. Zawsze to jakieś pocieszenie...

Mam problem z... Stonekeep

ŁUDZIEEEEE!!! Zlitujcie się! 90% z tych, którzy mają jakieś problemy z grą instaluje ją albo spod Windows albo spod sesji Dos w Windows. A w instrukcji pisze przecież: DOS. D-O-S. Czysty DOS. Nie Win, nie Dos/Win - a TYLKO I WYŁĄCZNIE D O S. Wyjdź z Windows do DOSa (zamknij system, ostatnia opcja w menu) i dopiero wtedy instaluj tę grę. I graj TEŻ tylko w czystym DOS. Wtedy gra nie będzie robiła problemów. (Aż prosi się tu by zacytować popularny na IRC tekst: RTFM!). A jeśli jednak? Na CD 06/99 był też patch do niej, spróbuj go zainstalować... W tym numerze CDA znajdziecie też tipsy do tej gry.

Chomper3D (James Bryant)

Heh - to po prostu trójwymiarowy i wspomagany dopalaczem (ale i idzie bez niego) Pac-man! Kto nie grał w tę grę: kto nigdy nie prowadził go przez labirynt, zjadając te kropki i owoce i unikając duszków?



Jeśli nawet są tacy, to mają szansę się poprawić. Demo zawiera 3 levele i zajmuje zaledwie 3 Mb na HDD - a zabawy jakby zajmowało ze 30 :). Klawiszologia - help jest pod F1. Zresztą czy to problem ocykać taką grę?

Wymagania: P166 MMX, 16 MB RAM, Win95/98/NT, DirectX



Ultimate 8 Ball (Mirage)

Bardzo ładny bilard stołowy (szczególnie gdy ma się akcelerator). Demo oferuje jedną partyjkę (6 pilek) w trybie quick start, dla 1 gracza (kontra komputer). Niezle! Demo potrzebuje 6 Mb.

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95/98, DirectX



Indeks dem

- 3D Cracanoïd Ultra
- Airline Tycoon
- Anno Domini 1602 PL
- Chomper3D
- Drakan: Order of the Flame
- Expendable
- GLBlocks
- Hidden & Dangerous
- Jazz Jackrabbit 2: Secret Files
- Malkari
- Mission Risk
- Official Formula One Racing
- Rich Diamond
- Russian Roulette II
- Shadow Company: Left for Dead
- Shattered Light
- Slave Zero
- Space Bunnies Must Die!
- Star Wars: The Gungan Frontier
- Tetris99
- Tomb Raider II Gold
- UEFA Champions League
- Ultimate 8 Ball

EXTRAS

• **Bonus 1** - m.in. mnóstwo zdjęć Lary Croft (także modelek!), ikony, screen-savery, dodatkowe listy do Action Redaction, midi muzyczki, ciekawe programy itp. Około 15 Mb.

• **Bonus 2** - nowe wozy do NFS3! Tipsy, edytory, trainery, dodatkowe levele do gier, save'y gier, coś dla fanów FIFA 99 (nowe stadiony) itd. Około 17 Mb.

• **Patche** - patche do gier: Championship Manager, Corsairs, Expendable, Lands of Lore 3, Midtown Madness, Railroad Tycoon, X-Wing Alliance.

• **Scena** - stuff z parties komputerowych, twórczość czytelników CDA. Około 38 Mb.

• **Kacik FPP** - coś dla grających w Blood, Half-life, Quake 2, Unreal.

• **Pomocna Dłoń** - kilkadziesiąt Kb anonsów do tego działu.

Programy:

• **DirectX 6.1 dla Windows 95** - zainstaluj to, by demo działały (o ile jeszcze nie masz)

• **DirectX 6.0 dla Windows 98** - zainstaluj to, by demo działały (o ile jeszcze nie masz)

• **Katalog CD** - do katalogowania CDków

SHAREWARE

• **Protector Plus v 6.5C08** - nowy antywirus. Warto zainstalować, jeśli masz antywirusa starszego niż 3 miesiące (albo nie masz wcale).

• **PIM** - to właściwie 2 programy. Terminarz (organizer) + «Wizytówka 3.0» - bardzo wygodna baza danych osobowych dla Windows. Po polsku

• **Up to date** - w sumie to co wyżej + masa innych przydatnych funkcji. Powiedzmy, że to taki organizer z wieloma innymi bajerkami. Po polsku.

szczęśliwi liczą punkty!
Zbierz liczbę punktów odpowiadającą danej nagrodzie, wypełnij kupon który znajdziesz w pudełku z grą (zaszczep nagrodę i wpisz swój adres) i przekaż wszystko (punkty i kupon) do koperty i prześlij na podany adres, a my wybraną nagrodę prześlemy pocztą.

**PROSTE!
CO?**

Długopis
firmowy
3 pkt

Oryginalny
Kubek
8 pkt

Unikalna
koszulka
12 pkt

Jedna z 4 doskonałych
gier do wyboru:
TOMB RAIDER DEATHTRAP FIGHTING
UNFINISHED DUNGEON POURCE
BUSSINESS 15 pkt HEROES II

Might and Magic VII

ZA KREW I HONOR™



Ponad 200 rodzajów przeciwników.



100 godzin wyśmienitej zabawy.



W pełni trójwymiarowy engine.



26 całkowicie nowych potworów.



Po raz kolejny prawdziwi fanatycy gier RPG będą mogli zagłębić się w tajemniczy i złowrogi świat Might&Magic. Tym razem w nowej oprawie graficznej, z lepszymi efektami specjalnymi i przede wszystkim w całości po polsku!

Oto dlaczego nie możesz przegapić tej gry:

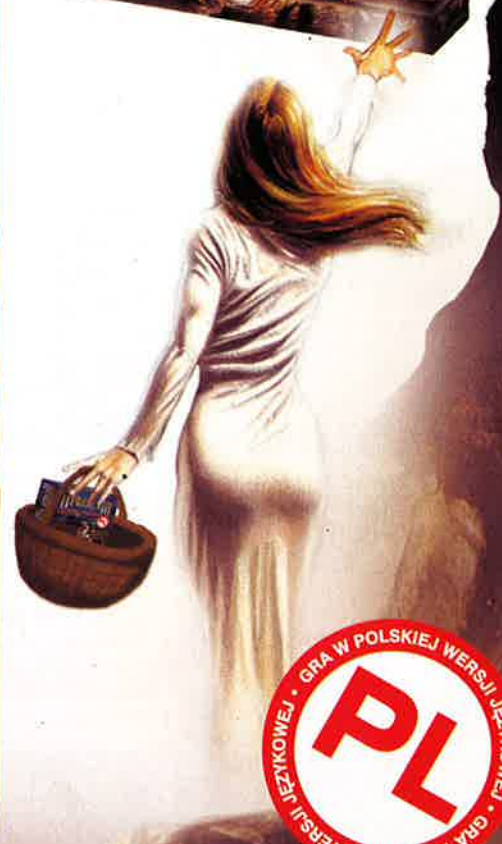
- ✓ twoi bohaterowie uczestniczą w wydarzeniach kontynuujących historię z Heroes of Might & Magic 3
- ✓ zastosowano nowy engine graficzny wspomagany przez akceleratory 3D, który jeszcze bardziej widowiskowo przedstawi twoje przygody
- ✓ rozmawiając z innymi mieszkańcami magicznej krainy usłyszysz głosy Radosława Pazury, Doroty Choteckiej i innych aktorów, z którymi spotkałeś się grając w Heroes of M&M3
- ✓ do zestawu bohaterów dodano nowe rasy, będziesz używał jeszcze bardziej niezwykłych czarów i odwiedzisz nowe, niesamowite miejsca

„Fabuła urzeka, trójwymiarowy świat poraża wykreowanymi przestrzeniami, a kilka godzin podróży po zobrażowanych w grze krainach może doprowadzić gracza do uzależnienia.”

Secret Service 5/99

„Wszystko wskazuje na to że MM7 będzie najbardziej złożoną częścią całej serii. Na potrzeby gry przygotowany jest od podstaw całkowicie nowy, w pełni trójwymiarowy engine.”

PC Games CD 5/99



3DO

www.mightandmagic.com



© 1999 The 3DO Company. All Rights Reserved. Might and Magic, Blood and Honor, New World Computing, 3DO, and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company. 3Dfx Interactive, Inc. is © 1998. The 3Dfx Interactive logo is a registered trademark of 3Dfx Interactive, Inc. in the USA and in other select countries. All rights reserved. Dystrybucja w Polsce: Mirage Media s.c.

www.mirage.com.pl



NEW WORLD COMPUTING

"AUTORYZOWANE SKLEPY": BRODNICA: "CD-MEDIA" ul. Przykop 11 tel.0-56 697-45-56; BIAŁYSTOK: "AMIKOMM" ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120; GDAŃSK: "AMIKOMM" ul. Podwale Grodzkie 1 Dworzec PKP GDAŃSK box.333; ŁÓDŹ: "AMIKOMM" ul. Sikorskiego 126 b tel. 0-88 2169-810; OLSZTYN: "CONTRA" ul. Piłsudskiego 46 D.H. "B.I.M.", SIEDLCE: "AVC" ul. Młynarska 15 tel.0-25 644-38-27; TOMASZÓW MAZOWIECKI: "AMIMAX" ul. Warszawska 8/10 tel. 0-44 724-63-02; TORUŃ: "SYSTEM" ul. Wybickiego 47/49 tel.0-56 6551-356 "CD-MEDIA" ul. Prosta 5 tel. 0-56 663-46-01; WARSZAWA: MIRAGE MEDIA s.c. "WARSZAWSKA GIEŁDA ELEKTRONICZNA" przejście podziemne przy G.U.S. 13 skrzyżowanie Trasy Łazienkowskiej z Al. Niepodległości 0-22 825-91-00 w.107 "COMAT" Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II pawilon 12 (przejście podziemne) tel./fax. 022 630 29 73 "COMAT" ul.Widok 19 (wejście od strony Al.Jerozolimskich - vis a vis budynku Uniwersal) tel. 022 827 07 09 "EXPERT-GLOBUS" Hala Banacha; SIECI SKLEPÓW: AUCHAN, CARREFOUR, EMPIK, GEANT, MAKRO CASH AND CARRY, MEDIA-MARKT, REAL, TOP 4, VOBIS.



Conquest: Frontier Wars

MR JEDI

Strategia rozgrywana w czasie rzeczywistym, w której zadaniem naszym jest zdobycie panowania w galaktyce (znowu?). Do dyspozycji gracz ma cztery rasy oraz całą masę statków, przystosowanych do badania, kolonizowania i eksploatacji nowych światów. I już klasycznie gracz będzie musiał nadzorować prace swojego zaplecza (badania naukowe, budowa własnych baz itp.) oraz próbować nie wkurzyć swoich sąsiadów, którzy również będą próbowali się rozwijać (czytaj: buchnąć nam nasze planety i zniszczyć piwiernie). Gra będzie się toczyła w szesnastu różnych systemach, a specjalny interfejs ma być zaprojektowany w taki sposób, aby jego obsługa odbywała się niemal intuicyjnie (tak przynajmniej zapewniali twórcy). Nadzór swoich flot będzie można



oddać pod pieczę Admiraliów, którzy będą wykonywali nasze rozkazy, ale również będą dzia-

łali samodzielnie i po każdym wykonanym zadaniu ich doświadczenie będzie rosło, po-



dobnie jak floty znajdujące się pod ich dowództwem. Całość będzie wzbogacona wstawkami filmowymi, nad którymi czuwała ekipa pracująca swego czasu nad takimi hitami jak Wing Commander czy Preevateer. Hmm... zapowiada się cieka-

wie... zobaczymy, jak będzie naprawdę. Premiera: wiosna 2000.

Conquest: Frontier Wars
Microsoft

Pandora's Box

MR JEDI

Teraz zmiana klimatu, choć nadal trzeba będzie wyteńczyć szare komórki, tyle że w trochę inny sposób (do góry nogami). A w jaki? - czy komuś mówi coś słowo... puzzle? - wracać mi tutaj zaraz! - Tetris! -

no, poskutkowało. Wszyscy miłośnicy zabaw logicznych powinni przyrzec się tej



grze nieco bliżej, ponieważ jej twórcą jest kreator sławnego Tetrisa - Alexey Pajitnov (ale mu amerykańskie pokręcili nazwisko). Całość składa się

z dziesięciu rodzajów puzzli, a w sumie będzie do ułożenia aż trzysta pięćdziesiąt różnych wariacji, co (jak zapewniają twórcy) powinno zadowolić nawet najbardziej wybrednych fanów tej rozrywki i zapewnić im "puzzlowanie" na długie godziny. Do złożenia będziemy mieli



znane widoki z całego świata oraz najbardziej fantazyjne wzory, zrodzone w głowach szaleńców. Nie zapomniano także o trybie multi, tak na wszelki wypadek - gdyby pogrążyć sobie chciała cała rodzinka. Oj czeka nas ostre puzzlo-

wanie, wygospodarujcie sobie trochę czasu... Premiera: wrzesień 99.

Pandora's Box
Microsoft

Starlancer

MR JEDI

Jak to określają twórcy - kosmiczny FPP, którego akcja rozgrywa się w przestrzeni kosmicznej i nie tylko. Starlancer to kosmiczna "strzelanka" zainspirowana walka-

mi powietrznymi drugiej wojny światowej. Na naszej planecie, a właściwie poza nią, trwa wojna światowa o panowanie nad Ziemią, Marsem i resztą planet z naszego systemu słonecznego.

go. Twórcy zapowiadają ponad osiemdziesiąt typów statków, szybką akcję i dobrą oprawę graficzną. Grający będą mieli do zaliczenia szereg misji bojowych, a nad efektami wizualnymi pracuje ekipa mająca swój udział w produkcji Wing Commandera. Grze towarzyszyć będzie ponad dwadzieścia minut animacji filmowych oraz ponad czterdzieści ścieżek muzycznych. Przewidziano także (a jakże!) możliwość gry zbiorowej, tzn. rozgrywania pojedynków w gru-

pach i osobno. Do naszej dyspozycji oddane będzie całe mnóstwo broni, od działek poczywszy, na raketach skończywszy, a wszystko to będziemy mogli sami dobierać do swoich latających cacek (nie mylić z "cycekiem"). I tym optymistycznym

akcentem kończymy nasz przegląd. Do widzenia. Aha - premiera: zima 99.

Starlancer
Microsoft





Croc 2

MR JEDI

Croc powrócił, aby odszukać swoich dawno gdzieś zagubionych rodziców. Na drodze naszemu wspaniałemu bohaterowi stanie Baron Dante,

porcja unikalnych Gobbo - nie przegapcie wiosennej promocji! - soltys gratis!). Do tego dojdzie masa potworów i tony niespodzianek. - Przynajmniej tak zapowiadają twórcy. Na wyjątkowo wścibskich czeka tajemni-

nym hjee, hjee). A tak w ogóle, to tajne poziomy będą we wszystkich czterech wsiach, no i oczywiście, już klasycznie, na końcu czeka boss, któremu jak zwykle musimy zrobić solidne kuku. W grze pomogą Wam sami Gobbowie, trzeba będzie tylko z nimi odpowiednio pogadać (te, koleś! - ho-

notu na stronie!). Szykuje się więc nowa, ekscytująca przygoda dla wszystkich miłośników Croca. Papa. Premiera - zima 99.

Croc 2
Fox Interactive

Pełnie Nowe!

• NOWE CIAŁO LARY!

Nell McAndrew miała już dość wcielania się w Larę Croft. Na jej miejsce EIDOS zatrudnił nową modelkę, Larę Weller. Jak widać, nawet imię się zgadza. :) podobnie jak kolor oczu i (oryginalnych) włosów. Co do innych danych... Wiek 24 lata, wzrost - około 172 cm, wymiary (w calach) 34-24-34 (czyli mniej więcej 86-61-86, mniemi!). Poddane bardzo starannym (wierząc na słowo :)) komisijnym oględzinom zdjęcie nowej Lary wywołało raczej uniarkowany entuzjazm, ponieważ Lara W. wygląda (przynajmniej w roli LC) praktycznie niemal tak samo jak Nell. Zresztą popatrzcie sami.



• MILLIA 1999

To takie europejskie Oscary dla gier komputerowych. W kategorii gier zręcznościowych wygrał Wargasm. Najlepszą strategią - Populous: The Beginning. Najlepszą grą multiplayer okazał się Starcraft.

• OPÓŹNIONY Q3

Wedle ostatnich wieści, datę premiery Q3 przesunięto z czerwca na październik lub początek listopada. Ciekawe, co usłyszymy we wrześniu...

• ...I TIBERIAN SUN?

Premiera tej gry (wedle zapowiedzi z połowy maja) będzie miała miejsce w sierpniu. Dobra dobra...

• EMULATOR PSX LEGALNY!

Sony ponownie przegrało proces wytoczony twórcom emulatora PSX na PC (firmie Bleem!). Nawiasem mówiąc, jego demo znajdziecie na www.blee.com. Zatem będzie można legalnie pograć np. w Tekken 3 na PC! (naturalnie, gdy się ma odpowiednio silny sprzęt - wskazany Celeron z dobrym dopalaczem).

• NOWE GIERKI NA E3

Na targach E3 pojawiło około 2000 tytułów gier. Naturalnie nie ma szansy, byśmy zdolali tu omówić choćby ułamek z nich... Ale w tej masie wyszperałyśmy dla Was nieco ciekawostek, które nie zmieściły się w zapowiedziach w tym numerze.

EA

- *Madden NFL 2000 - futbol amerykański;
- *Tiger Woods PGA Tour 2000 - golf;
- *Master Hunter - kolejny symulator polowania (tytuł roboczy);
- *FIFA 2000 - czy tu trzeba coś tłumaczyć? premiera pod koniec roku;
- *Formula 1 Championship - realistyczna symulacja jazdy bolidem; premiera w okolicach jesieni;
- *NHL2000 - hokej, premiera pod koniec roku;
- *Jane's USAF - od Wietnamu po Irak, od F-4E po F-117A! premiera zimą tego roku;
- *Flight Unlimited 3 - cywilny symulator lotu; już za parę tygodni!

który w swej wrodzonej głupocie i beczelności będzie naprzykrzał się naszemu herosowi przez całe czterdzieści etapów gry (głupi, nie?). Będzie nam dane przejść przez cztery wsie szczepów Gobbo (każda wieś to

cza wieś, czyli dodatkowy etap z (chyba) nowymi Gobbo (no bo z czym by in-



Planet of the Apes

MR JEDI

Gra oparta na filmowym hicie powstałym na bazie książki Pierre Boulle'a, pt. "Planeta Małp". Kto nie zna tej niesamowitej klasyki, niech żałuje. Na pocieszenie dodam, że będzie okazja do nadrobienia zaległości, gdyż w produkcji właśnie znajduje się gra pod wyżej wspomnianym tytułem (premiera: wiosna 2000). Gracz wciela się w bohatera, który powraca po długiej podróży kosmicznej na swoją rodzinną planetę. To, co zastaje na miejscu, wstrząsa nim do

głębi (i jego gumowym kurczakiem), minęło bowiem tysiąc lat od startu i okazało się, że na Ziemi nie rządzi już człowiek. Małpy ewoluowały i dorównały inteligencją ludziom, ludzie natomiast... są tym, kim kiedyś były małpy. A zatem nasz bohater będzie miał ciężki orzech do zgryzienia, gdyż tajemnica





rodzinnej planety jest bardziej złożona, niż by się mogło na początku wydawać...

Gracz śledząc akcję z ruchomej kamery, będzie miał do przemierzenia piętnaście poziomów z ponad siedemdziesięcioma różnymi etapami. Na naszej drodze staną nie tylko wspomniani nowi władcy Ziemi,

lecz również lamigłówki oraz przeciwnicy, tacy jak olbrzymie



nietoperze, zmutowane szczury, wściekłe hieny. Będzie też

można zamienić słówko tu i tam, do czego przyda się z pewnością ponad dwa tysiące linii dialogowych. Twórcy zapowiadają, że "Planeta Małp" ustali nową jakość gier spod znaku przygody i akcji. No cóż - pozycjemy, zobaczymy. Ja osobiście bardziej oczekuję nowej filmowej wersji "Planety Małp", którą ma się zająć sam mistrz James Cameron (Aliens, Terminator, Otcłafi). Nieźle jak na człowieka, co? Premiera? Wiosna 2000.

Planet of the Apes
Fox Interactive

Alien Resurrection

MR JEDI

Szurnięty Doktor Wren przyczynił się do inwazji Obcych na naszą ukochaną planetkę. W zaistniałej sytuacji nie ma innego wyjścia - trzeba powstrzymać atak i uchronić przed zagładą ludzką rasę (znowu!)

- myślałem, że to niemożliwe!). Do wyboru mamy dwanaście postaci i dziewięć różnych rodzajów broni, które w między-



czyć siedem kłonów Ripley (tak, tejl!), na dodatek będzie nam dane usłyszeć głosy aktorów znanych z wersji filmowej, a całości będą towarzyszyły oryginalne efekty dźwiękowe zapisane w postaci dźwięku przestrzennego. Hmm... tak czy owak, zagrać chyba warto - akcji i przygody nigdy nie za wiele. Do boju! (zostaw tego kurczaka!). Premiera: druga połowa 1999.

Alien Resurrection
Fox Interactive

czasie można upgrade'ować, a nader wszystko należy ich używać "z głową", gdyż każda z nich ma inne zastosowanie i została skonstruowana z myślą o konkretnych warunkach (bronie dużego kalibru na duże odległości, miotacz ognia i rozpylacz zamrażający do utrzymywania pojazdów na dystans itd.). Przed nami dziesięć poziomów do ukończenia, podczas których m.in. będziecie musieli znisz-





Zupełnie Nowe!

WESTWOOD STUDIOS

*C&C Tiberian Sun - jeden z najbardziej wyczekiwanych RTSów tego roku;
 *NOX - trochę RPG, trochę taktyki, trochę RTSa; a wszystko pod koniec 1999;

INTERPLAY

*Giants;
 *Planetscape Torment;
 *Star Trek: Starfleet Command;
 *Freespace 2;
 *F/A-18E Super Hornet;
 (Interplay ostatnio zanotował spore straty, rzędu 8 mln \$, więc na gwałt szykuje premiery gier...)

EMPIRE INTERACTIVE

Wszystkie gry ukażą się zimą tego roku (albo troszkę wcześniej).
 *Wargamer: Napoleon 1813-1814 - strategia turowa;
 *Sheep - coś pomiędzy Lemmings i symulacją... stada owiec!
 *Pro Pinball: Fantastic Journey - czyli pinball na podst. książki Verne'a!
 *Supernova - następcą legendarnego Starst!, czyli potwornie rozbudowana strategia kosmiczna (może pójść nawet w 1800x1440);
 *Comanche Hokum - symulator US RAH-66 Comanche i rosyjskiego Ka-52 Hokum B;

SIMON & SCHUSTER

*Deer Avenger 2 - czyli kolejne polowanie (co oni w tym widzą?);
 *Star Trek Deep Space Nine: The Fallen - akcja w 3D na engine Unreal!
 *Going to Mars - symulacja lotu i lądowania na Marsie (właściwie bliżej jest to użytkowi niż grze...);

STRATEGY FIRST

*Disciples: Sacred Lands - turowa strategia rozgrywana w umownie pojnowymym średniowieczu (bo są i potwory, i magia); premiera - sierpień/wrzesień '99;
 *O.R.B. - strategia w 3D, w kosmosie + duża dawka ekonomii + bardzo realny model fizyczny przedstawionego świata; Premiera na początku roku 2000;

DELTA FORCE 2

DF cieszyło się sporym powodzeniem - zatem będzie sequel. NovaLogic zrobi go na starym engine (Voxel Space 3D - czyżby nadal nie dołożono obsługi akceleratorów?!). Naturalnie akcja będzie w innym otoczeniu, pojawiają się nowe bronie i tryby multiplayer. Będzie też możliwość komunikacji głosowej pomiędzy graczami w grze sieciowej.

NASZA KULPA

Bijemy się w piersi i przepraszamy firmę CODA S.M.G. Polska Sp. z o.o. za to, że w czerwcowym numerze CD-Action źle wydrukowaliśmy numer telefonu i namiary na dystrybutora gry Corsairs. Oświadczamy, że telefon CODY to 022 8263311, a gra Korsarze bardzo nam się podobała. Do tego stopnia, że otrzymała wyróżnienie. CODA jest na terenie Polski dystrybutorem gier z firm Microids oraz THQ.

PRO PILOT 2000

Dynamix zapowiada grę Pro Pilot 2000. Jej premierę wstępnie ustalono na wrzesień. Będzie to cywilny symulator lotu nad Hawajami (i nie tylko, bo i Kanada, USA, zachodnia Europa). Nowy system Air Traffic Control, inne podejście do korzystania

MechWarrior 3

JASPIN

Sequel przebojowej serii, która właściwie nie wymaga reklamy ani trąbienia w ucho graczom; już sam tytuł jest reklamą samą w sobie. Jednak "trójeczka" przy tytule znaczy bardzo wiele i zapowiada kolejną porcję wspólnie zabawy w operatora 60-tonowej, na 40 stóp wysokiej żelaznej bestii. Wielkość się liczy, szczególnie jeśli trzeba ponownie stanąć



kabina w kabine z powstałym z popiołów po ostatniej porażce bastionem Smoke Jaguar. Gracz poprowadzi ze śpiewem na ustach i brzmieniem trąb pochwalnych w uszach swym BattleMechem swe sily pancerne do zwycięstwa. Do pomocy



gracz dostanie 33 rodzaje broni na każdą okazję, a tryb multiplayer zapewni niepowtarzalne doświadczenia ze starć na śmierć i życie żelaznych potworów. Giera w pełnym 3D i z po-

rządnym dźwiękiem uderzyć na półki sklepowe powinna 1 lipca tego roku.

MechWarrior 3
Hasbro Interactive

B-17 Flying Fortress 2: The Mighty Eight

JASPIN

Czętno do powietrznej bójki przeniesiony zostanie w realia II Wojny Światowej, a do akrobacji powietrznych wybrać będzie można jeden z wielu najsłynniejszych bombardowców z tamtych owianych wojenną zawieruchą czasów. Aby zabawę ukończyć sukcesem, trzeba będzie się nieźle namęczyć, głównym wymogiem będzie wcielenie się w rolę każdej z 10 postaci wchodzącej w skład załogi (pilota, nawigator,

bombardier, strzelec itp.) oraz, co chyba oczywiste, ukończenie z sukcesem każdej z misji. Podczas przelotu nad Europą do zadań gracza należeć będzie namierzenie celów w wojskowych wroga, bombardowanie tychże oraz przede wszystkim unikanie ataków



z powietrza i ziemi, aby móc powrócić



do bazy w jednym kawałku. Co więcej - zabawę można rozpocząć z dwóch różnych stron barykady: wcielić się w amerykańskie sily powietrzne lub niemiecką Luftwaffe, aby sobie ulżyć i usiąść na ogonie amerykańskim kapitali-

stom. Wszystkich tego typu powietrznych atrakcji spodziewać się można na jesieni tego roku.

B-17 Flying Fortress 2: The Mighty Eight
Hasbro Interactive

Simon the Sorcerer 3D

JASPIN

Ten tytuł (może bez 3D na końcu) zapewne oblił się kiedyś o uszy i oczy przygodowcom starej nieco daty, tym pamiętającym jeszcze rok 1993. Wtedy to na ekranach monitorów ukazała się klasyczna przygodówka Simon the

Sorcerer. Przygoda chłopca niefortunnie i przez przypadek przeniesionego przez magiczną księgę do innego wymiaru na wiele nocy przyszpiliła do komputera wielu graczy. Już w październiku będzie można przypomnieć sobie walki o spokój w innym wymiarze, ratowanie wnu-

cząt dobrych magów, a przede wszystkim po-
 nownie przygotować się na spotkanie z bezlitosnym oraz łaknącym nieskończonej władzy Sordidem. Tchnąca klasycznością (mimo iż trójwymiarowa) przygodówka, poparta nieliniową fabułą (a wiąże się z tym radosnym faktem kilka różnych zakończeń), 50 elegancko wystylizowanych postaci do pogadania, nietuzinkowe dialogi oraz mu-

zyka o niemalże kinowej jakości - to wszystkie atuty gry, które powinny wyrwać się w pamięci chyba każdego miłującego przygodę gracza. Szkoda tylko, że jeszcze taki szmat czasu dzieli od ukazania się tej już przeze mnie niecierpliwie oczekiwanej produkcji.

Simon the Sorcerer 3D
Hasbro Interactive





Flanker 2.0

UGLY JOE

To symulacja Su-27, noszącego kodowe "natowskie" oznaczenie Flanker. Chociaż może nie do końca, gdyż w grze dostępne będą też Su-33, czyli wersja Flankera specjalnie przystosowana do operowania z lotniskowca. Przenosimy się na pokład rosyjskiego lotniskowca "Admirał Kuźnecow" (albo jak wolicie "Admirał Kuznetsov"). Gra stworzona jest na całkowicie nowym engine 3D, którego celem jest maksymalne urealnienie reakcji samolotu (także wpływu uszkodzeń na jego osiągi) i foto-



realistyczna grafika tła. Specjalnie na potrzeby tej gry zaprojektowano nowy system odtwarzania dźwięku (m.in. znakomite efekty dopplerowskie). Możemy sobie potrenować (specjalny interaktywny moduł treningu z instruktorem w kokpicie), jak i brać udział w "ultra-realistycznych" misjach,

tak solowych, jak i tworzących kampanie. W kampaniach zajmujemy się ponadto managementem (zarządzanie personelem itp.). Do gry dołączony będzie edytor misji. Nie brakuje też opcji multiplayer

(head-to-head, cooperative, via Lan i Internet).
Wymagania sprzętowe:
P200 jako minimum
(sugerowane P300), 32 Mb
Ram, CDx8, akcelerator.
Taaak. Zainteresowanych
odsylamy na stronę
www.flanker2.com.
Producentem gry jest Flying
Legends. Data premiery -
nieznana.

Flanker 2.0
SSi

Panzer General 3 Assault

MAC ABRA

Jak mówi slogan reklamowy tej gry: real war, real 3D, real fun. Ta klasyczna turowa strategia została

opracowana na nowym engine 3D, w którym uwzględniono takie elementy, jak np. możliwość burzenia i uszkodzania

struktur (np. lotniska) i miast wroga. Do tego dochodzi dynamiczne oświetlenie, zoomingi, rotacje, zmiany ujęć kamer. Niemal całkowicie zmieniono interfejs użytkownika. Wprowadzono nowy Action Combat System celem jeszcze większego realizmu gry (m.in. dochodzą nowe rozkazy, które możemy wydawać oddziałom i lepiej pomyślany system promocji dowódców). Wcielamy się w skóry dowódców z czasów II wojny: Brytyjczyków, Amerykanów, Niemców i Francuzów, mając do wyboru mnóstwo kampanii i misji solowych (ponad 60) na zachodnim teatrze



działań (w tym także w Afryce; w sumie 10 terenów akcji). Naturalnie jest też tryb multiplayer (dla 4 graczy). 200 rodzajów jednostek (wszystkie w 3D) czeka na Wasze polecenia!

Wymagania sprzętowe: P2-233 (!), dopalacz z minimum 8 Mb Ram (!!), 64 Mb Ram, CDx8, W'95/98, Direct X 6.0.

Panzer General 3 Assault
SSi





Close Combat IV

UGLY JOE

Oto kolejny sequel tej wspaniałej symulacji żołnierzy na polu walki w czasie II wojny światowej. Wprawdzie zmienił się wydawca, ale idea pozostała bez zmian. I dobrze! Plotki głosiły, że IV część będzie

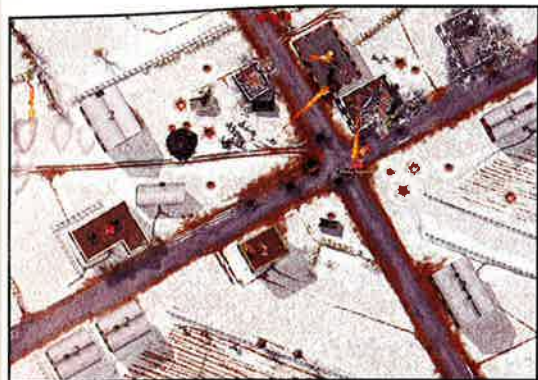
rozgrywała się na Guadalcanal. Ale nie - nadal mamy Europę; tym razem zawędrujemy w Ardeny, gdzie miała miejsce ostatnia niemiecka ofensywa w II wojnie. Czyli: Battle of Bulge. Co poprawiono i dodano? Wprowadzono tzw.



plan strategiczny, dzięki któremu mamy w końcu wpływ nie tylko na daną potyczkę, ale też los całej kampanii. Jest w końcu lotnictwo (tzw. wzywamy wsparcie z powietrza). Wzbogacono oprawę dźwiękową. Dodano też możliwość sabotażu: przebrania żołnierzy w

mundury wroga i przeniknięcie przez ich linie, celem akcji dywersyjno-sabotażowych na jego tyłach. To ostatnie tyczy się jednak tylko Niemców. Premiera: IV kwartał '99. ■

Close Combat IV
SSI



Silent Hunter 2

JASPIN

Otej grze pisał już Eld miesiąc temu (w odpowiedziach), zatem ja postaram się tylko dorzucić kilka interesujących danych do jego tekstu. Wiecie, że to symulator amerykańskiej łodzi podwodnej w czasie II wojny. Co oferuje nam gra: doskonałą grafikę 3D z wieloma ujęciami kamery. Wysoką AI wroga. Nowe tryby multiplayer (w tym granie w "wilczych

stadach"). Oszałamiającą "filmową" oprawę muzyczną. Szalenie rozbudowane kampanie. Edytor misji. Niesamowity klimat. No i masę innych atrakcji, o których postaramy się napisać osobny tekst. A co trzeba mieć, by w to grać? P266, 64 Mb Ram, Cdx24, akcelerator, 150 Mb wolnego HDD (aargh!). Grę stworzyli ludzie z Aeon Electronic Entertainment, Inc. Więcej danych: www.silenthunter2.com. ■



Silent Hunter 2
SSI

Zupełnie Nowe!

z GPS, grafika 800x600 z masą detali, współpraca z akceleratorami, doskonałe efekty atmosferyczne, kilka(naście?) maszyn do wyboru, od awionek po odrzutowce pasażerskie - to tylko niewielka część atrakcji, które czekają pilotów.



• WIĘCEJ DŹWIĘKU?

Black Isle Studios, RPG-owy odłam Interplay Entertainment, ogłosił, że efekty dźwiękowe do ich gry Planescape: Torment będzie robił niejaki David Farmer; gość odpowiedzialny m.in. za udźwiękowanie (sfx) filmów Armageddon i Con Air. Tenże osobnik zaklina się, że będą tak niesamowite i liczne, jak jeszczo w żadnej grze...

• BLOOD 2: REVELATIONS

Skoro zaś o tej grze (czyli Blood 2) mowa... Pojawi się wkrótce expansion pack o tej nazwie. Nie zanosi się jednak na jakieś rewolucyjne zmiany; po prostu będzie więcej krwi do przelania.



• SABOTEUR?

Ci, którzy mieli kiedyś ZX Spectrum, na pewno pamiętają grę Saboteur, w której wcielaliśmy się w ninja. EIDOS zamierza wydać grę pod tym samym tytułem (ale nie remake!). Wcielamy się w Shina, współczesnego ninja, któremu ma towarzyszyć bojowy pies (obaj robieni na motion-capture). Shin będzie też mógł wykorzystywać rozmaite pojazdy (np. motocykle) i w swej wędrówce odwiedzi m.in. bazę na Księżycu. Gra ma liczyć około 20 potężnych leveli. Pojawi się na PC i PSX.



• TECHNO-ONI

Wspominaliśmy niedawno na łamach CDA o grze Oni (w konwencji anime). Warto więc dodać, iż muzykę do niej skomponuje zespół Power of Seven, tworzący w klimatach techno. Nawiasem mówiąc, muzyka będzie w formacie MP3. Zainteresowanych brzmieniem zespołu i soundtracka odsyłamy na MP3.com.



Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade



rozmaite
monstra

(żadnych ludzi!), 2
nowych bohaterów,
14 nowych
rodzajów wojsk
(ściślej: 7 + upgrade).

czołg!). Czego jeszcze można
oczekiwać? 6 kampanii (na
26 mapach), 38 solowych
misji, 4 kampanii w których
mamy do wyboru tylko

10 map optymalizowanych
dla gier multiplayer.
Poprawionego edytora misji
i kampanii i losowego
generатора map. Minimalne
wymagania: P133, CDx4,



MAC ABRA

Ten expansion-pack do Heroes of
Might & Magic 3 powinien
pojawić się w trzecim kwartale tego
roku. Akcja rozgrywa się w nowym
świecie (Forge), ale spoko - to ma
związek z Erathią. Tyle tylko, że w
Forge przeszłość i przyszłość splatają
się w jedno, zatem można będzie np.
zmierzyć smoki z CyberZombie... i nie
tylko. Co powiecie na przeciwnika
będącego czymś w rodzaju
cybercentaura (ciało kobiety +



32 Mb Ram, SVGA 2 Mb,
Win95/98. Ps. Sorry, że
dajemy tylko artworki - no
ale producent sam nie miał
na razie nic lepszego.

Uwaga: Wiadomość z
ostatniej chwili! Wieść o
elementach sf w packu
wywołała tak niesamowitą
burzę wśród graczy (tysiące
protestów), że twórca się

ugiął... i postanowił się z
tego wycofać. Zamiast
cybernetycznych stworów
będą zatem nowe potwory
(żywiolaki) rodem z fantasy!
Proszę - oto siła graczy!

Heroes of Might and Magic III:
Armageddon's Blade
300



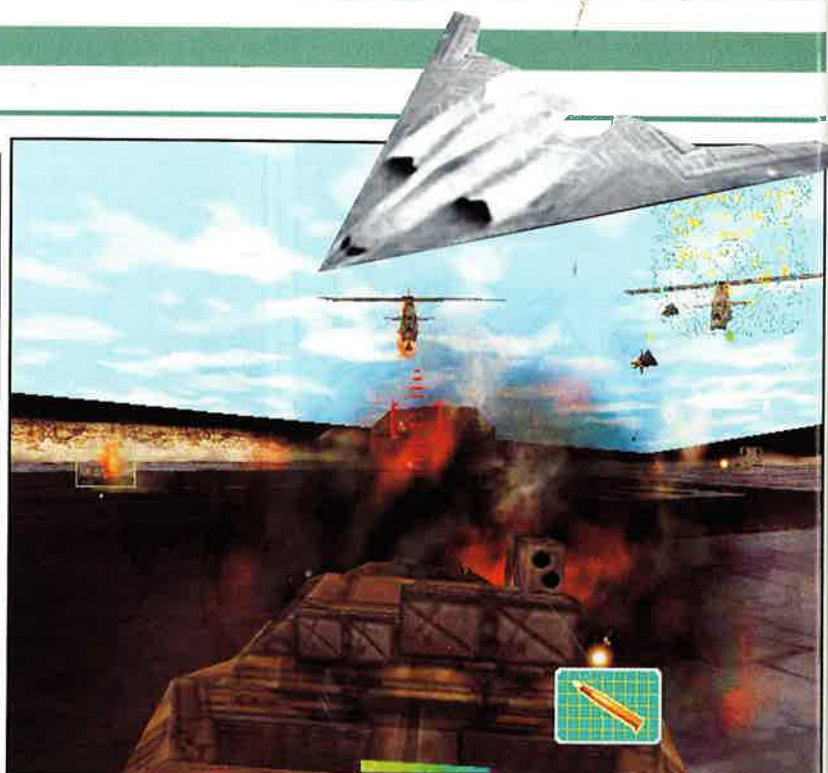
Gulf War

SMUGGLER

Akcja i jeszcze raz akcja (czytaj:
strzelanie) w 3D, z udziałem
sporej ilości czołgów i tym podobnych
ustrojstw. Akcja dzieje się już w roku
2001, jak zwykle w Iraku, gdzie
przejmujemy rolę dowódcy
prototypowego czołgu M12, czyli
Hammera. I chociaż gra koncentruje
się na unicestwianiu wroga, to ma też
w sobie drobne elementy
symulacji i taktyki.
Ciekawostką będą
briefingi, gdzie
wykorzystane zostaną
autentyczne zdjęcia (i nie
tylko) z "Pustynnej
burzy". Do przejścia 18
misji, tryb multiplayer,
proste sterowanie. Gra
wykorzystuje technologię

3D Now (co uciechy
posiadaczy procesorów
AMD) oraz najnowsze
techniki generacji dźwięku
(D3D i inne). Premiera -
tradycyjnie - pod koniec
roku. Aha, akcelerator mile
widziany...

Gulf War
300

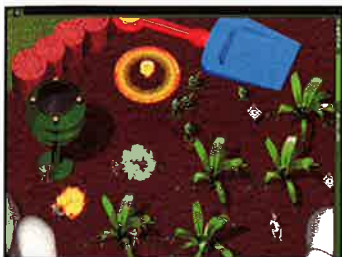




Army Men 3

MAC ABRA

No cóż, w recenzji dwójki zapowiadałem rychły sequel tej gry - i proszę, jest. Jak dobrze pójdzie, to pojawi się jeszcze w tym roku. Tym razem plastikowi żołnierze (a raczej już plasticy space troopers) pod wodzą sierżanta zmierzają się z plastikowymi Obcymi! Co się ponadto zmieni? Poprawiono grafikę (miejmy nadzieję, że w końcu backgroundi nie będą już tak obłeśne), ulepszono (i uproszczono) sterowanie, pojawiają się zupełnie nowe bronie. Podobnie jak w drugiej części, akcja będzie się dziać w dwóch światach: naszym (łazienka itp.) i ich (kosmos, obce planety, wnętrza statków kosmicznych). Rozbudowano też tryb multiplayer. Minimalna konfiguracja: P90, 16 Mb, Cdx4, Win95/98, 150 Mb na HDD. ■



Army Men 3
300



Zupełnie Nowe!

• MONOLITH TRACI KREW...

A ściślej - głównego designera Blood 2, Jay "Shade" Wilson opuszcza bowiem tę firmę i przenosi się do Cavedoga.

• PIZZĘ PROSZĘ!

Software 2000 zamierza wkrótce wydać sequela do swej słynnej gry ekonomicznej Pizza Tycoon. Zatytułowano ją Pizza Syndicate. Ogólne zasady (czyli rozbudowa najpierw jednej, a potem całej masy pizzerii), co utrudnia nam m.in. gangsterzy i ludzie od podatków, pozostają bez zmian. A co ponadto oferuje gra? Rozgrywkę w czasie rzeczywistym, grafikę 800x600 i w rzucie izometrycznym, 20 misji, zmiany pory doby, około 100 interaktywnych postaci w grze, możliwość tworzenia wnętrza z 200 dostępnych elementów i pizzy z 80 składników; tworzenie własnych kampanii, możliwość wstąpienia do gangu (!), z walkami na ulicach, łapówkami dla policji itp., itd. włącznie.



• MAX PAYNE

I o tej grze już parę razy wspominaliśmy w tym dziale. Nie bez powodu zresztą, gdyż w rewelacyjny sposób łączy ona zasady przygodówki i gry akcji. I jeszcze coś dla tych, którzy nie lubią sceny komputerowej. Twórcy gry jak jeden mąż wywodzą się właśnie ze sceny. Dla jej znawców krótka informacja: to oni stworzyli "Second Reality". A to naprawdę dobra rekomendacja!



• PREMIERA GOTHIC USTALONA

Piranha Bytes ogłosiła, iż premiera ich gry (Gothic) została ustalona na grudzień '99. Wcześniej (o jakieś 2 miesiące) pojawi się demo.

• OGIEŃ I CIEMNOŚĆ

I nie tylko to, spotkanie w RTSie o tytule Fire and Darkness. Autorzy nie byli zbyt "wylewni", jeśli idzie o szczegóły ich dzieła; w każdym razie akcja ma się rozgrywać w bliskiej przyszłości, a grafika plasuje się powyżej przeciętnej. Są też jakieś niejasne wzmianki o innowacjach w rozgrywce i nietypowej fabule - no, ale póki nie mamy konkretniejszych informacji, to wolimy raczej milczeć niż robić zamęt. Nie jest też znana data premiery.

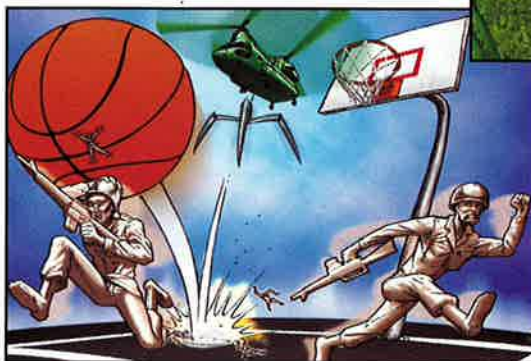
Army Men - Air Attack

MAC ABRA

Co - znowu Army Men?! Ano tak (i to bynajmniej nie koniec tej serii - ale "Sarge's Heroes" jest na razie planowany tylko na konsolę). Tym razem oprócz sierżanta mamy też kapitana, a zamiast piechoty - tylko (!) helikoptery. Czyli - misje typu: destroy, rescue, escort, ataki na cele naziemne, zaopatrywanie swoich żołnierzy (i statków) itd. Wszystko naturalnie z plastiku. Do wyboru 4

modele helikopterów (Huey, Chinook, Super Stallion, Apache) z pełnym wyposażeniem, wiele

terenów działań i sporo trybów gry multiplayerowej.



Ponownie też akcja dzieje się w dwóch odrębnych światach. Można grać we 2 naraz (split-screen). Do przejścia 18 misji. Premiera - także pod koniec 1999. ■

Army Men - Air Attack
300



Soldier of Fortune

ALLOR

W obliczu wielkiego szafu na zakupy wszelkich możliwych licencji, także i Activision nie pozostał bierny - ta gra to pierwszy z produktów wykorzystujących umowę z najbardziej znanym pismem dla ludzi fascynujących się walką (do tego stopnia, że bardzo często jest ono wprost opisywane jako pismo dla najemników i to takich rzeczywistych). Co to oznacza w praktyce, a raczej ma oznaczać, bo przecież gry jeszcze nie ma? Przede wszystkim realizm akcji i ich zróżnicowanie. Mimo iż przy produkcji wykorzystany ma zostać engine z



przypadnie nam również walczyć w dżungli! Jeżeli plany te nie ulegną zmianie i do rąk dostaniemy połączenie standardowego Quake'a ze SpecOpsami i dużą dozą realizmu, będzie bardzo ciekawie...

Quake II, to screeny, które już wypuszczono przedstawiają także mapy raczej otwarte, na przykład walkę na jadącym pociągu. A w wersji ostatecznej

Soldier of Fortune
Raven Software

Star Trek

ALLOR

I nnym, a właściwie innymi, produktami "licencyjnym" jest zapowiadana (na razie tylko zapowiadana - nie ma nawet pojedynczego screenu!) seria trzech tytułów bazujących na świecie Star Treka. Za pierwszą z nich, FPP nazwaną Star Trek Voyager: Elite Force, stoi Raven, który w tym

wypadku wykorzysta engine Quake III (ma to być pierwszy tytuł na nim oparty, oczywiście prócz samej Areny). Drugi tytuł, Star Trek: Armada, to z kolei gra strategiczna, osadzona w świecie Następnego Pokolenia. U jej podstaw leży inwazja Borgia,

a dzięki niej gracz będzie miał unikalną możliwość wzięcia pod swoje rozkazy statki należące zarówno do floty Federacji, jak i Klingonów, Romulan czy nawet samego Borga! Jako kolejna nowość wystąpi wszechświat z realistyczną fizyką, łącznie z czarnymi

dziurami, wokół których nie raz się pewnie znajdziemy. Star Trek: Insurrection, czyli ostatni z trójki, powinien natomiast zadowolić miłośników przygodówek. Z akcją osadzoną w rok po wydarzeniach mających miejsce w filmie, misją

przypisaną przez samego Pickarda, a decydującą o losach Federacji - cóż, znowu będzie okazja na samodzielne uratowanie świata, choć tym razem przy pomocy główkowania.

Star Trek
Raven Software

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PREZENTUJE

STAR WARS

EPISODE I

RACER



DWA SILNIKI. JEDEN MISTRZ. ŻADNYCH OGRANICZEŃ.

Szczegółowych informacji udziela:
Licomp EMPIK Multimedia Sp. z o.o.
tel./fax (0-22) 642 81 65
(0-22) 642 99 21
www.lem.com.pl



© Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorisation.





Abomination

MAC ABRA

Coś dla zwolenników gier akcji (ostra, krwista strzelanina) z elementami strategii w izometrycznej grafice 3D. Powiedzmy, gdyby Postać skrzyżować z Jagged Alliance 2 i X-Com czy Incubation - to uzyskamy coś, co przypomina tę grę. Fabuła? USA pogrążone w chaosie, wywołanym przez wirus, który wykończył 90% populacji, zaś większość tych, co przeżyli, przeszło jakieś okropne mutacje.



Nieliczni, którzy wyszli cało, desperacko walczą o przetrwanie i powstrzymanie mutantów... Zajmie im to jakieś 60 misji. :)

Gracz dowodzi grupą marines, przemierzającą ogarniętą plagą świat (od Syberii do Peru, ale główna część fabuły rozgrywa się na ulicach amerykańskich miast). W miarę rozgrywki marines nabierają

doświadczenia bojowego. Dużo zależy też od stylu gry danego gracza...

Dysponują oni około 100 odmianami współczesnej i eksperymentalnej broni. Możliwe będzie też prowadzenie badań naukowych (analiza mutantów i tworzenie specjalnych broni wykorzystujących ich słabe punkty). Warty



uwagi jest engine gry, łączący pre-renderowaną grafikę 3D i obiekty tworzone na sprite'ach, a wszystko doprawione masą efektów świetlnych i 25.000 klatkami animacji. Dodatkowo postarano się o dość wierne odwzorowanie praw fizyki i balistyki. Warto też zauważyć, że praktycznie każda misja będzie za każdym razem generowana od nowa (od założeń po architekturę miast). Wedle szacunków producentów istnieje teoretyczna możliwość grania w ponad 1 milion misji - zanim któraś z nich się powtórzy! No i musi

być (i jest) tryb multiplayer. Premiera - trzeci kwartał '99.

Tomb Raider II: Golden Mask
EIDOS



Omikron: The Nomad Soul

SMUGGLER

Gra 3D, rozgrywająca się w dość odległej przyszłości, łącząca elementy przygodówki i gry akcji (włączając mordobicia, nawiasem mówiąc - za technikę walki odpowiada kilku mistrzów świata w rozmaitych "martial arts"). Naprawdę mocne wrażenie robi grafika (przyznam, że sam miałem pewne opory przed publikacją screenu pokazującego panienki tańczące w barze dla panów, gdyż wcale nie wyglądały na wygenerowane przez komputer - serio!; zapewne duża w tym zasługa nowych technik motion-capture). W grze zastosowano dość podobny koncept jak w Sanitarium - musimy odkrywać nie tylko nowe lokacje, ale i własną tożsamość. A nie będzie to proste; wystarczy powiedzieć, że nieustannie dokonujemy "wirtualnych reinkarnacji". Jeśli ginimy - nasza dusza transferowana jest automatycznie w ciało tego, kto pierwszy dotknie naszych zwłok (hm, jak to brzmi), nieważne, czy to będzie dziecko, kobieta... czy zwierzę! Autorzy

byli zresztą o tyle złośliwi, że w wypadku śmierci **UNIEMOŻLIWIAJĄ** wgranie save'ów, w których występujemy w poprzednim wcieleniu! Nie ma lekko! (Pomysł w dechę!) Czujecie te uroki zmiany całej taktyki gry, gdy nagle przestajemy być fighterem, a musimy kontynuować grę jako 7-letnia dziewczynka??? Cieszy też totalna nielinijowość gry (możesz

iść, gdzie chcesz i kiedy chcesz - zero odgórných ograniczeń!) i "żywość" otaczającego nas świata... Premiera - koniec roku '99. ■



Omikron: The Nomad Soul
EIDOS



Tomb Raider II: Golden Mask

SMUGGLER

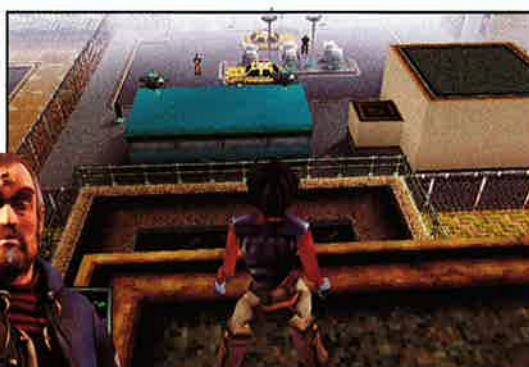
Golden edition Tomb Raidera 2. Czyli? To samo co w TR 2 + osobny kompakt zawierający kilka (4) nowych leveli. Co tym razem ma do roboty Lara? Ano poszukuje antycznej złotej maski, świętego artefaktu Eskimosów, który wedle pogłosek został ukryty w starej rosyjskiej kopalni, gdzieś na małej wyspce na Morzu Beringa (czyli w okolicy, gdzie jest zimno, śnieżnie i nieprzyjemnie :)). Maska ta obdarzona jest ponoć wielką mocą... Zresztą czy to jest ważne? Przecież chodzi tylko o to, by znowu pokazać sobie nadobną Larę i wykończyć mnóstwo złych ludzi (hmmm... nie tylko ludzi). Pro forma więc tylko streszczę fabułę tych leveli. Pierwszy (The Cold, Cold War) - konfrontacja z najemnikami, którzy również mają chrapkę na tę maskę, efektowne wyścigi skuterów śnieżnych. Level 2

(Fool's Gold). Jesteśmy już we wnętrzu opuszczonej kopalni - nadal naprzykrza się nam najemnicy + dzięki zwierzęta oraz... rosyjscy żołnierze (coż, to kopalnia złota...). Level 3 (The Furnace of the Gods) - mroczny etap pełen szkieletów (więźniów gulagów?); nadal deptać nam po piętach najemnicy. Level 4: (The Kingdom). Niespodziewanka! Trafiamy do mistycznego królestwa Shangri-La... Reszta niech pozostanie tajemnicą. Zresztą na krótko, gdyż premiera gry ma mieć miejsce lada dzień. Na CD powinniście mieć demo...

Tomb Raider II: Golden Mask
EIDOS



Urban Chaos



SMUGGLER

Pamiętacie Fighting Force? (BTW: będzie jej sequel, ale na razie tylko na PSX). Lubicie gry karate i nie tylko? No to mamy coś dla Was. Ostra łupanina + walki wręcz + możliwość używania pojazdów + ... dużo innych rzeczy. Akcja dzieje się na ulicach współczesnych miast; fabuła ucieszy fanów lubiących filmy typu Raven i ogólnie gotyckie klimaty (oparto ją na prorocztwach Nostradamusa,

głoszących nadejście Króla Strachu, który opanuje świat). Gracz będzie mógł wybierać pomiędzy dwoma głównymi bohaterami - decyzja ta w znaczący sposób modyfikuje rozwój akcji. Będziecie musieli spenetrować miasta i wykorzystać wszelkie zło. Dynamiczna kamera, full 3D, bardzo prosta w

sumie klawiszologia.. mało? OK, no to macie jeszcze: nieliniarna fabuła (tak gry, jak i każdej misji). Żyjące miasto (możliwość np. poproszenia o pomoc czy broń przechodnia). Rozmaite tryby wal-

ki: wręcz, z użyciem broni ręcznej (także ich cięższych odmian), pojazd kontra pojazd (albo piesi :)), pojedynki snajperskie w budynkach itd. Zmienne warunki atmosferyczne (deszcz, śnieg, mgła), zmiany pory doby - wszystko to wywiera wpływ na możliwości bojowe naszej postaci. No i podkreślam raz jeszcze: KLIMAT! Premiera w okolicach września.

Urban Chaos
EIDOS

Zupełnie Nowe!

• CUTTHROAT I REVENANT

EIDOS proponuje nam w niej wcielenie się w rolę piratów (tj. albo piratów, albo korsarzy, bo to nie to samo). Do spenetrowania 6 mln. kw (!) oceanu, 70 miast; a oczekują Was bardzo inteligentni przeciwnicy, z którymi będziemy toczyć bitwy tak na morzu, jak i na lądzie. Drugą godną uwagę grą tej firmy jest RPG-action Revenant. 16-bitowa grafika, zmiany pory doby, 35 możliwych czarów bojowych itd. Poniżej screenik z gry.



• KISS: PSYCHO CIRCUS

Pamiętacie może ten tytuł? To shoot'em FPP, a jego pełna nazwa to (nabrać oddech!): KISS Psycho Circus: The Nightmare Child. Będzie to horror rozgrywany w demonicznym świecie, w którym musimy zwalczać przedstawiciela Zła (Eldera - hi Eld!), wcielającego się zresztą w 4 odrębne postacie: Demona, Starbearera, Władcę Bestii i Celestiala. Wszystko na engine LithTech2. Ponoć klimat ma być tak upiorny, że ten z Q1 będzie przypominał spacer w parku w środku letniego dnia... Hmmm... brzmi obiecująco!



• HYPE - THE TIME QUEST

Czy jest możliwe skrzyżowanie RPG z... platformówką? Ponoć tak, a przynajmniej takiego zdania są autorzy wspomnianej w tytule gry. Obrazek prezentuje się całkiem sympatycznie, choć my z opiniami wstrzymamy się aż do jej premiery... Ciekawe, co dalej można w taki sposób kombinować? Symulator lotu skrzyżowany z grą karate rozgrywaną w turach podczas wojny secesyjnej? :)



• AMEN!

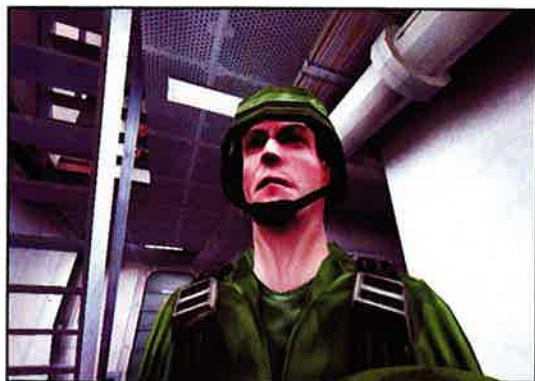
Amen to gra FPP szykowana przez Cavedog. Zresztą nie tylko FPP, gdyż łączy ona elementy wielu innych odmian gier (adventure, strategia,



Team Fortress 2

GEM.INI

Warto zwrócić uwagę na kolejne zastosowanie engine'u HL i zarazem pewny hit wśród graczy - Team Fortress 2. "Jedyne" TF swego czasu robiła furorę wśród z'quake'owanych redaktorów, więc naśladowczyni budzi w nas niemałe emocje. Czy bardzo się różni? Podkreśla się, że sukces w grze będzie zależał nie tyle od umiejętności pojedynczych graczy, co od zdolności do przekształcenia się ich z "wolnych, ale szybkich strzelców" w bardzo zgrany zespół - tak było. Podobnie jak w wersji klasycznej, istnieje podział na 9 specjalizacji - znów przyjdzie nam wcielać się w inżynierów, medyków, szpiegów, zwiadowców, HWS-ów... - było tak. Tym razem jednak misje nie będą polegać wyłącznie na konieczności przejęcia i doniesienia do własnej bazy flagi (czy czegośkolwiek, co za nią aktualnie uchodzi) przeciwnika.



Zamiarem twórców jest wprowadzenie również misji o stopniu skomplikowania podobnym do gier strategicznych! A więc - konieczność wysadzenia czegoś tam wroga w powietrze, utrzymanie pozycji itp. Jeśli dołożyć zaś do tego możliwości i "feeling" HL-a (te



wszystkie plamy organicznego pochodzenia na ścianach i realną broń, oraz komunikację głosową) nie wypada wręcz mieć wątpliwości co do tego, że ten tytuł odbije się głośnym echem na froncie ambitnych shooterów FPP.

Team Fortress 2
Sierra Studios

Orcs Revenge of the Ancient

GEM.INI

RTS. Tym razem podopiecznymi są - spójrzcie na tytuł - orki. Ale nie jakieś tam orki, lecz znane od dziecka, obdarzone swą własną osobowością uruk-hai świata Śródziemia Johna

Ronalda Reuela Tolkiena! Tak jest - gra tworzona przez Berkeley Systems jest w pełni oficjalną grą, jaka dodana zostanie do dorobku Middle-earth. Interesujące

już teraz wydają się fabuła (być może po stronie Saurona ma swój urok) oraz wyjątkowa możliwość tworzenia swych własnych mega-combosów, jakimi posługiwać się będą w walce nasi "milusińscy". Smaczkiem mogą być nazwy: podwójny kopniak w... czy ugryzienie w



ucho. ;) Teraz jednak zle wieści: na orków poczekamy aż do zimy. Wymagania sprzętowe: P233 lub P166 z akceleratorem, 32 MB Ram, Win95/98, około 200 Mb na HDD.

Orcs Revenge of the Ancient
Sierra



Babylon 5

GEM.INI

Prawdziwa perelka wśród space combat-simów w stylu X-Wing Alliance - Babylon 5. Jako pilot Sił Ziemi w single lub przedstawiciel Minbari Federation, Narn Regime, Centauri Republic, wreszcie Drazi Freehold w m-playu gracz wejdzie z prędkością zbliżoną do światła w świat tego popularnego telewizyjnego serialu. Babylon 5 znacząco różni się od innych gier tego pokroju: przede wszystkim, tym co uderzyło mnie podczas oglądania krótkiego traileru, jest realność kosmicznej walki! Wszystkie manewry, jakich dokonywać będą myśliwce nacechowane są pewną "beztarciową" bezwładnością! To coś na kształt wymiętej I-War, gdzie obrót to nie było zwyczajne skręcenie statku w

bok (bo gdzie takowy w przestrzeni?), lecz równoczesne włączenie silników ko- rekcyjnych i dodatkowo z jednej burty hamujących! Wygląda to, i wygląda na to, że naprawdę będzie fantastycznie! Dodatkowo, jeśli poczujecie się znużeni feeriami barw, mnogością kształtów, dopasowującą się do akcji muzyką i bezprecedensową AI przeciwników obserwowanych



z ciasnego kokpitu myśliwca możecie bez problemu zmienić skalę rozgrywki i zacząć dowodzić grupami bojowymi! Jeśli by dodać do tego, że przestrzeń zapełni się liczbą do 1000 (tysiąc!) obiektów - oczywiście się staje, że takiego space combat-sima jeszcze nie było! Wielbicielom serialu powiem zaś, że w produkcję gry "ingerują" producenci oryginału - można więc być pew-

nym wierności serii. Babylon 5 ma pojawić się pod koniec roku. Czekamy! Warto jeszcze wspomnieć o muzyce - skomponował ją Chris Franke, w swoim czasie członek najsłynniejszego zespołu grającego muzykę elektroniczną, czyli Tangerine Dream. Wymagania sprzętowe: P200 (minimum), 32 Mb Ram, akcelerator, CDx4, Win95/98.

Babylon 5
Sierra Studios

Zupełnie Nowe!

ekonomia itd.). Wedle informacji twórców zawierać będzie co najmniej 12 ogromnych map. Akcja dzieje się współcześnie, w industrialnym otoczeniu i będzie chodziła wyłącznie z akceleratorami. Jeśli pamiętacie jeszcze newsa o odejściu jednego z twórców Blooda do Cavedog, to wiedziecie, że to właśnie on projektuje poziom tej gry. Premiera - gdzieś na początku jesieni.

•PIEKŁO LAT 30-TYCH

Wyobraź sobie, że akcję Nightmare Creatures przeniesiono w lata 30-te, na teren USA, i pozbawiono elementów magii, dodając za to sporą dawkę horroru i realnie istniejącą broń. W efekcie uzyskasz coś, co będzie przypominać grę Nocturne. Wampiry, wilkołaki, zombie... Geralt, gdzie jesteś? Obowiązkowe dla miłośników horrorów! Premiera... cóż, brak danych. Kiedyś.

•MAXIMUM OVERKILL

Ta gra ucieszy wszystkich, którzy zwyczajnie lubią sobie postrzelać do rozmaitych wrogich maszyn w 3D, a nie przepadają za skomplikowanymi symulacjami. Gra jest rozgrywana w konwencji FPP, na engine Voxel Space (z Novalogic), i nieco przypomina Delta Force.



•KREATURY PO RAZ TRZECI

Creative Labs tworzy Creatures 3! Tym razem akcja dzieje się w kosmosie, ale nadal możemy bawić się w kreatorów sztucznego życia (Nornowie, Grendele, Etninowie). Premiera w okolicy jesieni.

•ARMORINES

Acclaim Entertainment "puszcza farbę" o swej nowej grze, Armorines, czyli akcji w 3D (FPP), z dużą ilością komiczmu. Program wyjdzie najpierw na PSX i N64, ale ma też doczekać się rychłej konwersji na PC. Wcielamy się w marines (co sugeruje tytuł - Armoured Marines?), walczącymi z Obcymi, którzy najechali nasz świat. Do wyboru 2 postacie, które odwiedzą m.in. Syberię, dżunglę w Ameryce Południowej, wulkaniczne wyspy, pustynie Egiptu... oraz statki i mrowiska Obcych. Będzie można grać w multiplayer (kilkę trybów), jak i w (max.) 4 naraz na jednej maszynie!! (Split-screen).



•AGE OF WONDERS

A to z kolei typowa turowa strategia z elementami przygodówki i RPG, rozgrywana w świecie fantasy. Macza w niej palce Epic Games. Setki (!) scenariuszy, 12 skrajnie odmiennych ras o różnych umiejętnościach, olbrzymi obszar gry, nieliniowa

Half-Life: Opposing Force

GEM.INI

Dodatek do HL nosi nazwę Opposing Force i zgodnie z nazwą tym razem obejrzyś Black Mesa Research Facility niejako z drugiej strony. Wszyscy

pamiętamy żołnierzy, którzy tak skutecznie przeszkadzali Gordonowi w queście o ponowne ujrzenie błękitu nieba - tu będziemy jednym z nich: walczącym o swe własne życie z przypadkowo

"zawazaną" przez Freemana Rasą X. Oczywiście zapowiadane są nowe typy wrogów, modele broni, plansze (w tym i deathmatchowe)... Ponowne wejście w

kompleks badawczy ludzie z Gearbox planują na październik.

Half-Life: Opposing Force
Sierra Studios



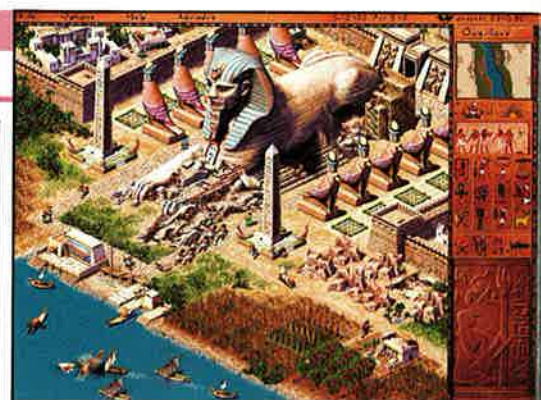
Pharaoh

GEM.INI

Kolejna gra to ukłon w stronę graczy o zapędach dyktatorskich (na szczęście - tylko wirtualnych ;)). Znanie w świecie gier strategicznych Impression - twórca również i tej

akurat gry twierdzi, że każda wielka trylogia musi mieć swój prequel. Jest to prawda, choć sądzę, że twórca tej tezy myślał pierwiej raczej o Gwiezdnej Sadze i jej Episode I, niż

faktycznie o serii Caesarów i jej poprzedniku (chronologicznym): Pharaoh. (Swoją drogą - makówkowy Caesar III ma pojawić się na rynku w lecie). Główne założenia gry pozostają niezmienione: będąc bratem bogów - faraonem, zapewniając poddanym (z pomocą modłów) łaskę Nilu, dane Ci będzie oglądać, jak z niewielkiej wioski wyrasta nad brzegiem Wielkiej Rzeki kwitnące miasto i kultura godne podręcznikowych opracowań i osobnej gałęzi archeologii. Ciekawostką Pharaoh jest, że w uznaniu



Twych, gracz, zasług budowane będą najwspanialsze obiekty znanej nam kultury egipskiej, ze Sfinksem (ma nos, ma nos - który wyprowadzie nie jest tak śliczny jak nosek Kleopatry, ale... ;)) na czele. Do wyboru kilka kampanii +

solowe misje (w formie tutoriala) + edytor misji. Wymagania sprzętowe: P166, 32 Mb Ram, SVGA 640x480 1 Mb, CDx4, Win95/98. Premiera pod koniec roku.

Pharaoh
Sierra Studios

SWAT3

GEM.INI



SWAT3: Close-Quarters Battle to gra FPP w stylu (bardzo w stylu!) Rainbow Six - tu także przyjdzie nam początkowo planować akcję antyterrorystyczną, by później - poprzez oczy jednego (dowolnego i - uchowajcie bogowie - niestelego) z executorów

obserwować realizację w praktyce swoich własnych wytycznych. Ciekawostką może być możliwość strzelania... przez ściany! Do przejścia około 20 misji w Los Angeles w roku 2005. Autorzy obiecują



podkreślić AI wroga tak, by dynamicznie reagował

na podjęte przez nas działania. Premiera - w bliżej nieokreślonej, acz niedalekiej przyszłości.

SWAT3
Sierra Studios

Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

GEM.INI

Aoto wspomnienie dawnej specjalności Sierra - gier

adventure. Tym razem los rzuci Gabriela i Grace do Francji, gdzie przed wiekami ukryty został kielich z Jęgo

Krwią - poszukiwany przez stulecia Święty Graal.

Wielbiciele serii wiedzą, że mogą spodziewać się

nietuzinkowej fabuły. Powinni jednak przygotować się na zupełnie nowy sposób, w jaki zostaje ukazana gra - tym razem jest to pełne 3D, z możliwością dowolnego modyfikowania ustawień śledzącej ruch postaci kamery! Premiera GK III: wrzesień, ale zapewniam (ja, zagorzały przeciwnik gier adventure!) na BotS, BotD warto jest czekać...



Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned
Sierra Studios



Tonic Trouble

GEM.INI

Ubisoft platformówkami stoi; jako że jednak nic nowego o symbolu firmy - Raymanie - powiedzieć się nie da (no... da się: oprócz omówionej już parę numerów temu 'Great Escape, ma być telewizyjny

serial animowany stworzony w całości na komputerze :)), zwróciłem swe wygłodniałe oczęta ku bohaterowi gry Tonic Trouble - Edowi. Pierwszy pozytywny impuls, jaki odczułem od mózgu zawdzięczałem wychwyceniu pokrewieństwa Raya i Eda - obaj wymyśleni zostali przez tego samego człowieka - Michela Ancela. Przetartą przez tego pierwszego ścieżką synęły się następne...

Tonic Trouble ma być trójwymiarową platformówką, jakiej jeszcze nigdy nie widziały ludzkie oczy. I nic w tym dziwnego - nasz bohater nie pochodzi z

Ziemi, jest purpurowym kosmitą-schizofrenikiem, który na Ziemi przypadkiem się znalazł i - trzeba przyznać -



odrobinę nieobliczalny i nie ma kłopotów z dostosowaniem się do zmiennej sytuacji (on też może stać się krwawym pomidorem czy drewnianą skrzynką - a co!? ;)).

Ponadto wyposażony przez twórców został w nieludzką zręczność i odwagę - niezbędne, aby przebić się przez 11 zróżnicowanych światów i tłum ponad 50 (!) rodzajów zwariowanych trójwymiarowych postaci, w tym i Złowrogiego Grogga!...

Premierę Tonic Trouble przewidziano na wrzesień tego roku.

Tonic Trouble
Ubisoft

dobrze, że tak się stało. Ziemia bowiem zalana została... Piekelnym alkoholem i nasz, cokolwiek uporządkowany, świat zmienił się nie do poznania! No, oczywiście, jeśli Ty i tak widzisz atakujące Cię widlami pomidory, albo odruchowo i bez zdziwienia unikasz latających tostów, nie zauważysz różnicy, jednak - przyjmijmy - to nie jest ta planeta, co dotychczas. Na szczęście - jako się rzekło - Ed jest

Zupełnie Nowe!

fabuła; powiedzmy, że jeśli lubisz serię Heroes of Might & Magic, to i ta gra przypadnie Ci do gustu. Premiera pod koniec roku.

• KTO ODPOWIADA ZA CZERNOBYL?

Mowa tu naturalnie o tym wrednym wirusie, który parę miesięcy temu zdrowo namieszał na świecie (my się jakoś go ustrzegaliśmy :)). W samej Korei Południowej jego ofiarą padło ponad ćwierć miliona PC-tów! "Wdzięczne" oliary mogą teraz dorwać na własną rękę niejakiego Chen Ing-hau (popatrzcie na inicjały: CIH!), byłego studenta pewnej tajwańskiej uczelni. Swoją drogą gość wyleciał z niej właśnie za to, że wypuścił swe zyjatko do lokalnej sieci. Widać to go niczego nie nauczyło... Teraz za to może nauczyć się stawać na baczność, ponieważ po wykopaniu go z uczelni zapiekowało się nim (i to bardzo troskliwie!) ichnie wojsko. Niech to da do myślenia naszym rodzimym twórcom wirusów...

• HOMEWORLD CORAZ BLIŻEJ

Tym, którym ten tytułu coś mówi (genialny ponoć RTS w 3D), wspominamy, iż gra trafiła właśnie do beta-testów, zatem istnieje szansa na dość rychłą premierę.

• FULL AUTO = EMPTY CD

Microsoft poinformował, że zaniechał prac nad samochodówką z elementami walki, o nazwie Full Auto. Powodów nie podano.

• BREAUEHEART

Eidos kończy już pracę nad tą grą, której akcja toczy się w średniowiecznej Szkocji. Będzie to połączenie strategii z RTS na engine 3D, z dużą dawką polityki. W grze napotkamy dużą ilość cut-scenek i sekwencji video prosto ze słynnego filmu (o speechach i muzyce nie wspomniawszy).



• ŚREDNIOWIECZNA STRATEGIA

Pod dość enigmatycznym tytułem V.D. kryje się RTS umiejscowiony w średniowieczu (w realiach fantasy). Do wyboru dwie kampanie, w których wcielamy się w skóry uzurpatora i króla, walczących o zdobycie (lub utrzymanie) władzy nad królestwem. Nic więcej nie wiadomo - może oprócz tego, że będzie od groma i trochę możliwych jednostek.

• SHADOWS MADNESS - OPÓŹNIONY

Shadows Madness, rozbudowany CRPG, oferujący około 700 lokacji i 45 godzin grania non-stop (oraz masę innych atrakcji) wydanie nieco później niż zapowiedziano (a miał być w końcu maja). Opóźnienie wywołane zostało przez dokładne beta-testy, które ujawniły kilka drobnych usterek. Tym niemniej ich usunięcie to ponoć kwestia miesiąca-dwóch.

• GORE

"Gore" to angielskie słówko, którym określa się np. rozmaite maksymalnie krwawe sceny w horrorach. Czym zatem może być gra nosząca taki tytuł? Otóż jest to maksymalnie krwisty FPP. A co jest w nim oryginalnego? Otóż to, że w miarę upływu akcji nie

Hype - The Time Quest

GEM.INI

Równie znakomicie, a kto wie - może i lepiej, zapowiada się podobna, choć odrobinę jakby poważniejsza gra: przygodówka wymieszana ze sporą ilością akcji, utrzymana w konwencji 3D: Hype - The Time Quest. Tu wcielimy się w Hype'a - quasi-średniowiecznego rycerza, który na skutek czaru rzuconego przez Czarnego Rycerza "cofnie się" w czasie o cztery pokolenia. Jego celem będzie oczywiście wrócić do przyjaciół, zanim jednak to nastąpi, zwiedzi 14 różnicowanych światów - od lochów i fortec po zagubione miasta zamieszkane jeno przez szkielety i upiory. Po drodze

natknie się na mniej lub bardziej przyjazne stwory (ponad 80 postaci!) i wykona kilka pomniejszych subquestów...

Cechą szczególną Hype - The Time Quest jest bez wątpienia koncepcja świata. Wszystkie elementy, na jakie natrafi gracz są przeniesionymi na komputery



klockami PLAYMOBIL - oczywiście zestawów "średniowiecznych". Jest w tym jednak coś jeszcze - Hype będzie naprawdę wolny w tym wspaniałym, trójwymiarowym, zabawkowym świecie -

będzie mógł odwiedzić każdy dom, pójść każdą ścieżką, porozmawiać z każdą osobą, z jaką tylko mu się zamarzy! Wow!

Hype - The Time Quest
Ubisoft



Arcatera

GEM.INI

Wreszcie - drogą ewolucji dotarliśmy do najpoważniejszej propozycji Ubisoftu - gry adventure-role-playing stworzonej przez niemiecką Westka Komunikations. Śmiało można założyć, że ten erpeg rozgrywany w czasie rzeczywistym, w pre-

renderowanym 2D świecie Arcaterzy na długo zapadnie w pamięć graczy. Jest w nim bowiem wszystko, czego wymaga się od gier tego typu - ciekawa, nieliniowa fabuła (tu otrzymamy 3 tygodnie czasu gry na pokrzyżowanie



niecznych planów satanistycznego Mrocznego Bractwa), znakomicie stworzony, "żywy" świat (każda z ponad 120 postaci żyje własnym życiem - pamiętacie Ultimę VII? - tam

było podobnie - wchodząc do urzędu przed 9, nikogo nie zastawaliśmy; dopiero idąc ulicą, spostrzegaliśmy zmierzającego do pracy urzędnika!), i oczywiście wszystkie atrybuty

klasycznego RPG - magię, punkty doświadczenia, poziomy...

Arcatera
Ubisoft



Re-Volt

CZARNY IWAN

Acclaim ma w zanadru tytuł, który na pewno spodoba się fanom MICROMACHINES. Re-Volt, bo o niego chodzi, to wyścigi małymi, sterowanymi radiowo samochodami. Celem gry

modeli, różniących się szybkością, zwrotnością itd. Każde będzie też miało zestaw broni ofensywno-defensywnych, dzięki czemu zabawa będzie jeszcze bardziej emocjonująca! Dla zwolenników multiplayera również nie zabraknie opcji. Acclaim chwali się nowym



jest oczywiście zwycięstwo w wyścigu, czyli pokonanie innych, małych konkurentów (w sumie na trasie będzie osiem samochodzików). Zadbano tu o zachowanie właściwych proporcji (podobnie jak w grze BUGS). Ponieważ autka są nieco większe niż w MM, możemy jeździć także poza domem. Oprócz ulic miasta,



znajdziemy się w Muzeum Prehistorii (wyścig między szkieletami dinozaurów), supermarkecie, ogrodzie botanicznym, a nawet żaglowcu! Oczywiście autek będzie kilkanaście

engine, dzięki któremu "świat fizyczny" w grze będzie maksymalnie

realistyczny. Pożyjemy, zobaczymy...

Re-Volt
Ubisoft

Zupełnie Nowe!

tylko my zdobywamy doświadczenie - ale i nasi wrogowie, którzy dodatkowo są w stanie okazywać rozmaite emocje. To samo tyczy zresztą członków naszej drużyny (co, nie powiedziałem, że działamy zespołowo?), którzy np. mogą się zbuntować czy choćby marudzić na potęgę, gdy schrzaniś robotę. Premiera jeszcze w tym roku!

•GTA 2

Po rozmaitych packach i expansion dyskach doczekamy się wkrótce prawdziwego sequela GTA. Wiadomo tyle, że miasta będą bardziej realistyczne i dużo bardziej "żywe" niż w "jedynce".

•PROJECT V1

To kolejna gra nawiązująca klimatem i zasadami do Rainbow Six. Wydawca, Digital Platoon, bohaterami swej gry zrobił komandosów z Navy SEALs, walczących w Wietnamie. Ludziska specjalizowali się tam w atakach typu "uderz i odskocz", zatem możecie oczekiwać misji polegających np. na odbijaniu jeńców, "brania języka", ataków terrorystycznych na wrogie zwierzętów do odstrzelenia (samych jeleni 3 rodzaje), dużo rodzajów broni, staranna oprawa dźwiękowa, widok w FPP i TPP, cztery tryby gry.



•NOWY SOCCER Z EA

EA planuje na 13.08 premierę FA Premier League STARS. Wspomina się coś o nowatorsko ujętych elementach menedżerskich; jako komentatorzy wystąpią trzej panowie ze Sky Sports - Richard Keys, Martin Tyler i Andy Gray.

•COŚ DLA SYMULANTÓW :)

Wyobraźcie sobie, że istnieje specjalna firma, Cockpit Collection Ltd., która żyje z tego, że wypuszcza specjalne nakładki na klawiaturę komputerową, zawierające pełną klawiszologię do rozmaitych symulacji lotu - np. Falcona 4.0. I nie jest to tylko nakładka na klawiaturę - powiedzmy, że jest to coś w rodzaju dodatkowego panelu sterującego, zawierającego specjalnie definiowane przyciski, dzięki którym nie musicie męczyć się, wykonując rozmaite sekwencje klawiszy - wystarczy nacisnąć zdefiniowany przycisk... Więcej informacji - patrz: <http://www.cockpitcollection.com>

•WHEEL OF TIME

To robiony już od ponad roku FPP/RPG, bazujący na serii powieści sf pod tym samym tytułem. Jej bohaterem jest kobieta, członek specjalnej gildii, zrzeszającej tylko panie obdarzone magicznym talentem. Jej zadaniem jest powstrzymanie sił Zła. Te zaś reprezentuje trzech głównych szwarc- charakterów: Ishmael, Hound i sekta Children of Light.

•ROSYJSKA RULETKA

Russian Roulette 2 to nowa propozycja Buka Entertainment Company. Trudno ją zdefiniować; to "coś" będzie łączyło grę akcji i strategii z elementami RPG; rozgrywana będzie w przyszłości.



Throne of Darkness

CZARNY IWAN

Fascynacja Japonią zaczyna przenikać także do świata gier. Dopiero co zapowiadaliśmy Shoguna, który wydawał się jedyny w tym temacie. Acclaim przygotowuje jednak dla fanów inny tytuł, tym razem z rodziny RPG. Throne of Darkness to gra, która będzie bardzo podobna do Diablo. Właściwie nic w tym dziwnego, bowiem Click Entertainment, grupa, która powstała w 1997 r. ma w swoim składzie takich weteranów jak Doron Gartner i Ben Haas. To właśnie ci dwaj faceci byli kluczowymi postaciami w teamie Blizzard Entertainment podczas prac nad Diablo. Throne of Darkness ma



nas zabić klimatem i zawieszoną, gęstą atmosferą. Gartner w jednym z wywiadów zdradził, że jest zafascynowany twórczością Akiry Kurosawy i czerpał pomysły oraz inwencję z takich filmów jak

"Throne of Blood" czy "Sanjuro". Celem gry single będzie pokonanie Dark Warlorda, który dysponuje licznymi oddziałami Shadow Warriorsów (epickie storyline jest bardzo rozbudowane, co będzie



kolejnym atutem gry). Autorzy podkreślają, że każdy samuraj będzie miał swoją własną charakterystykę i unikalną broń. Dzięki wyjątkowemu interfejsowi gracz będzie mógł przeprowadzać skomplikowane manewry

swoimi wojskami, przygotowywać zasadzki itp. Jak na razie gra zapowiada się na hit!

Throne of Darkness
Acclaim



Jeremy McGrath Supercross 2000

INQUISITOR

Acclaim przygotowuje sequela gierki z poprzedniego roku. Jeremy McGrath Supercross 2000 to wyścigi na motorach motocrossowych. Oprócz standardowych tras, nie zabraknie również rajdów halowych. Specyfiką tych ostatnich będą oczywiście wielometrowe skoki na specjalnie przygotowanych muldach. Lepem na

fanów będzie także nazwisko Jeremy'ego "Showtime" McGrath'a, mistrza tego sportu (był ośmiokrotnie AMA Motocross champion). W grze ma być osiem tras na stadionie oraz osiem licencjonowanych torów poza halą (będą to autentyczne trasy). Fani



dostaną także track edytora. Acclaim obiecuje oczywiście superralistyczne odwzorowanie motorów i kierowców, a także niesamowite sekwencje zderzeń. Dopracowano

także systemy cząsteczkowe, dzięki czemu piasek i woda spod kół ochlapią widzowi twarz. Brzmi to oczywiście bardzo dobrze, czekamy na premierę!

Jeremy McGrath
Supercross 2000
Acclaim

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PREZENTUJE

STAR WARS

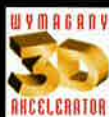
— EPISODE I —

THE PHANTOM MENACE



ROZPOCZYNA SIĘ PRZYGODA

Szczegółowych informacji udziela:
Lemcomp EMPIK Multimedia Sp. z o.o.
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
<http://www.lem.com.pl>



„PlayStation” logo and „PlayStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorisation.



TrickStyle

INQUISITOR

Trzecia Wojna Światowa nadeszła i skończyła się. Życie stało się łatwe i przyjemne... aż za bardzo. Ludzie pracują maksymalnie 37.5 godzin tygodniowo i po prostu się nudzą! Niektórzy znaleźli sobie rozrywkę. Urban Surfers to kolesie, którzy szaleją po ulicach miasta na pneumatycznych deskach (pamiętacie? był taki wątek w Powrocie do Przyszłości). TrickStyle to gierka, gdzie możecie wcielić się w jednego z takich surferów przyszłości. Gra ma być tak prawdziwa, jak to tylko możliwe. Gracz będzie mógł wykonać około 40 tricków, a łącząc je w kombinacje - jeszcze więcej (kombinacje oparte na prawdziwych trickach wykonywanych na deskorolkach i snowboardach). Do wyboru będzie kilku

zawodników i desek różniących się odrobinę parametrami. Podczas rajdów znajdziecie się pomiędzy drapaczami chmur, w tunelach i na wodzie. Traficie do Londynu i Tokio. Będzie



można także rywalizować w wyścigach pomiędzy przechodniami na Manhattanie. :) Gierka w full 3D, wspomagana akcelerorem grafiki i w high resolutions ma wynieść nas w innym wymiar. Z niecierpliwością czekam na takie doznania!

TrickStyle
Acclaim



South Park: Chef's Luv Shack

CZARNY IWAN

Wystaw na próbę swoją wytrzymałość psychiczną w nowej grze z cyklu SouthPark, tym razem zatytułowaną SouthPark-Chef'sLuvShack.

Jest to multiplayerowe mini party, w którym przewidziano kopy zabawy. Chef's Luv Shack, jedna z głównych postaci gry, będzie tym razem nie tylko mistrzem kuchni, lecz również mistrzem gry.

Zabawa będzie opierała się na mini-gierkach, które przygotował Chef. Ich tytuły mówią same za siebie: Spank the Monkey with Mr. Mackey (Bij Malpę z Panem Mackey), Asses in Space with Terrance in Phillip (Osły w Kosmosie z Terrance i

Phillipem), Huntin' and Killin' with Jimbo and Ned. Będziesz mógł zagrać jako jeden z bohaterów gry: Cartman, Stan, Kyle i nieśmiertelny ;) Kenny. Do gry będziesz mógł

jednocześnie zaprosić czwórkę swoich przyjaciół! Cechą charakterystyczną SouthPark-Chef'sLuvShack mają być setki wesołych dźwięków (słowo grają Terrance i Phillip, możemy domyślić się, jakich :)), które zostały stworzone do gry specjalnie

przez Isaac Hayes'a, głos Chefa, oraz twórców show Matta Stone i Trey'a Parke.

South Park: Chef's Luv Shack
Acclaim



ENEMY ENGAGED
APACHE

HAVOC

Inwazja śmigłowców Apache na Polskę!

W czerwcu
w kioskach z prasą i w Empikach
na terenie całego kraju wyląduje najlepszy
obecnie symulator dwóch śmigłowców:

Apache vs. Havoc

Cena za pełną grę z instrukcją: tylko **30 zł**

Nie przegap też Cool Games
w sprzedaży wysyłkowej:

101 Airborne - strategia za 25 zł
Grand Touring - wyścigi za 25 zł
Western Front - strategia za 25 zł
Big Race USA - flipery za 25 zł

kontakt: SoftPress, tel. 0601857583



Might and Magic VII - For Blood and Honor

Herosi od środka

Jeśli tylko ktoś nie spędził ostatnich miesięcy na wakacjach na Księężycu ludziej Innej Wyprawie na Marsa, to temat magii i miecza powinien mieć opanowany aż za dobrze. Wszystko za sprawą trzeciej części Bohaterów, którzy, mimo iż moim skromnym zdaniem żadnym tam przełomem nie są (a w dodatku szybko stają się wyjątkowo nużące...), to bardzo wielu graczy (łącznie z siedzącym obok mnie Czarnym Iwanem) po ich premierze świata poza nimi nie widziało. Przy takich reakcjach zbliżająca się premiera "siódemki" nie powinna być niczym zaskakującym, nawet jeśli, odwrotnie niż na początku, tym razem to RPG bazuje na strategii...

ALLOR

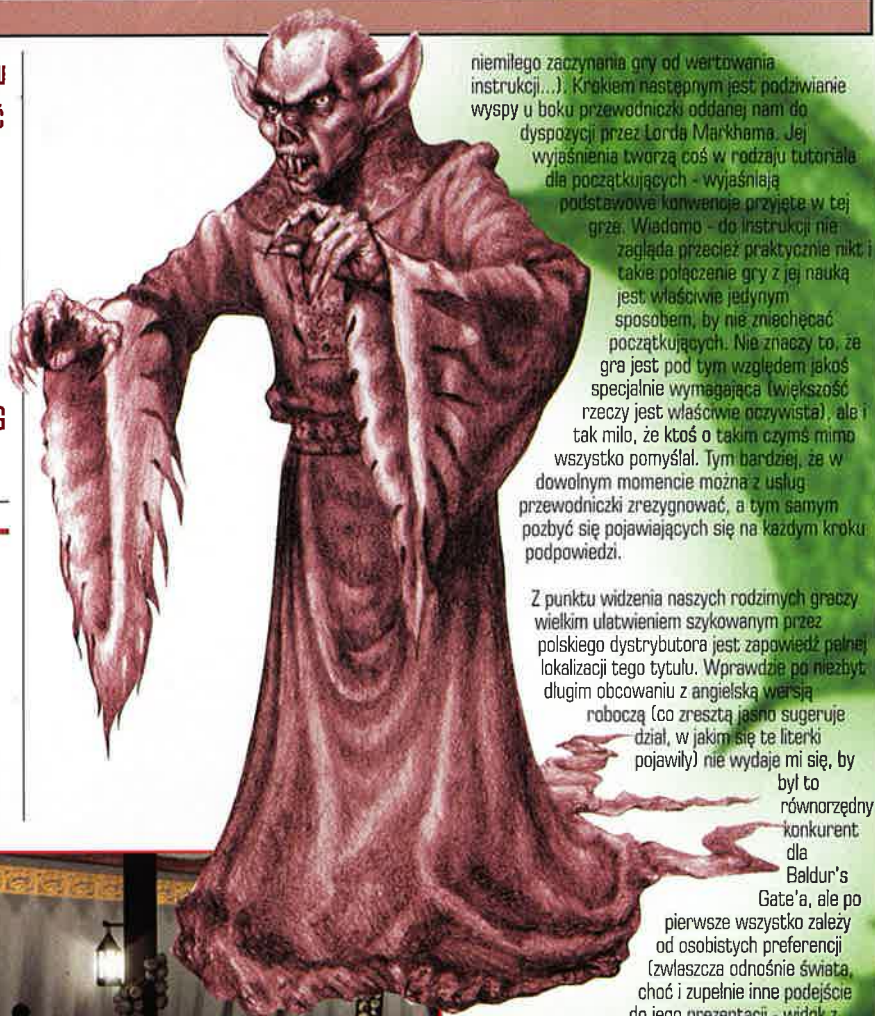
Cóż, z punktu widzenia osobnika gry fabularne lubiącego (i to nawet bardzo, a żeby nie było wątpliwości - również w wersji papierowo-ołówkowej, do której komputerom wciąż jeszcze, mimo całego tego pędzącego postępu, bardzo daleko...), ale jednocześnie nie uważającego gier firmowanych przez 3DO za jakieś specjalne, takie rozwiązanie jest równie dobre jak każde inne. Co innego, jeśli weźmie się pod uwagę maniaków, których, zwłaszcza po triumfach strategicznej odnogi cyklu, nie brakuje. Dla nich przeplatanie się wątków z obydwu tytułów będzie dodatkowym bodźcem do spędzenia czasu na zwiędzanie znanego sobie świata - tym razem jednak nie z perspektywy wielkich wodzów, a stąpających po ziemi zwykłych (przynajmniej na początku...) śmiertelników.

Nasza wyprawa zaczyna się całkiem niewinnie. Na świecie po przepychankach serwowanych w "trójce" nastał wreszcie spokój, a mieszkańcy podkładali miecze, by wziąć się za odbudowę zniszczeń. Tak to przynajmniej wygląda bez wdawania się w szczegóły, ale też i gracz na początku o tajnych knoaniach nie ma najmniejszego pojęcia. Jego, a właściwie prowadzonej przez niego drużyny początkujących śmiałków, celem jest bowiem wygranie konkursu organizowanego przez Lorda Markhama na Szmaragdowej Wyspie. Oczywiście przed przystąpieniem do tego zadania wypada najpierw swych bohaterów wybrać. Nic nie stoi wprawdzie na przeszkodzie, by skorzystać z drużyny proponowanej przez twórców, ale dla bardziej zaawansowanych graczy (czytaj: znających niuanse poszczególnych profesji, co jest praktycznie równoznaczne z dłuższą znajomością z RPGowym odłamek świata) dużo lepszym rozwiązaniem będzie samodzielnie zabawienie się w Stwórcę, co pozbawi nas wątpliwej przyjemności odkrywania niemiłych ograniczeń w późniejszym czasie, kiedy to nie za bardzo chce się zaczynać wszystko od początku (albo równie

U dołu
Przykład ładniejszej grafiki
2D.

niemiłego zaczynania gry od wertowania instrukcji...). Krokem następnym jest podzwanie wyspy u boku przewodniczki oddanej nam do dyspozycji przez Lorda Markhama. Jej wyjaśnienia tworzą coś w rodzaju tutoriala dla początkujących - wyjaśniają podstawowe konwencje przyjęte w tej grze. Wiadomo - do instrukcji nie zagłębia przecież praktycznie nikt i takie połączenie gry z jej nauką jest właściwie jedynym sposobem, by nie zniechęcać początkujących. Nie znaczy to, że gra jest pod tym względem jakoś specjalnie wymagająca (większość rzeczy jest właściwie oczywista), ale i tak miło, że ktoś o takim czymś mimo wszystko pomyślał. Tym bardziej, że w dowolnym momencie można z usług przewodniczki zrezygnować, a tym samym pozbyć się pojawiających się na każdym kroku odpowiedzi.

Z punktu widzenia naszych rodzimych graczy wielkim ułatwieniem szykowanym przez polskiego dystrybutora jest zapowiedź pełnej lokalizacji tego tytułu. Wprawdzie po niezbyt długim obcowaniu z angielską wersją roboczą (co zresztą jasno sugeruje dział, w jakim się te literki pojawiły) nie wydaje mi się, by był to równorzędny konkurent dla Baldur's Gate'a, ale po pierwsze wszystko zależy od osobistych preferencji (zwłaszcza odnośnie świata, choć i zupełnie inne podejście do jego prezentacji - widok z zewnątrz lub FPP - także będzie miał tutaj duże znaczenie), a po drugie - na razie miałem okazję poznać jedynie początek gry, a dalej może być wręcz odwrotnie! Przynajmniej jeśli dla kogoś najważniejsza jest fabuła, a nie jej oprawa. Największym minusem jest bowiem w przypadku Za Krew i Honor leżący u jej podstaw engine. Zdaje sobie wprawdzie sprawę, że nie ma go co porównywać z Unreal'em, ale przecież zbliża się już trzecie tysiąclecie, a to oznacza, że samodumne obwieszczenie faktu korzystania z



akceleratorów 3D nie wystarcza. A na tym się to niestety na dobrą sprawę w tym przypadku kończy. Mamy wprawdzie pełną swobodę poruszania się po świecie (nawet jeśli na początku oznacza to jedynie wyspę), który składa się nie tylko z równin (bo jest całkiem miło pofalowany), ale - to wszystko już niestety było i we wcale nie gorszym wykonaniu! I to w czasach przed-akceleratorowych, w takim na przykład (by nie było, że porównuję gry z innych światów) Daggerfall!!! Podobnie ma się sprawa z podziemiami. Owszem, nie ma problemu z tunelem biegnącym w dół, czy końcami korytarzy skrywymi w mroku, ale na żadne fajówki nie ma co liczyć. Po prostu standard i to w wydaniu, jak na obecne przyzwyczajenia bardzo, bardzo średnim. Teoretycznie trochę lepiej wyglądają same postacie (i wrogowie, z którymi przyjdzie nam walczyć), ale to niestety teoria. Są one bowiem jedynie płaskimi obrazkami. Coś jak Daggerfall, choć w nieco bardziej szczegółowym wydaniu, ale w tamtych czasach modele 2D były standardem, a obecnie już niestety nie... Nawet jeśli zostaną nieco dokładniej przygotowane, a dzięki akceleratorom nie cierpią na pikselozę. Poza tym i tutaj, mimo iż po mieście porusza się całkiem sporo różnych NPC'ów, to tak naprawdę ma się do czynienia jedynie z trzema rodzajami kłonów - modelem żeńskim, męskim oraz wiskowym (pewnie w innym mieście będą one wyglądały nieco inaczej, ale na zbytnią różnorodność nie ma co na początku liczyć). A wystarczyłoby choćby potroić ich liczbę oraz zmieniać od czasu do czasu kolor ubranka, by wyglądało to dużo naturalniej... Może i jest to jedynie czepianie się szczegółów (zwłaszcza w przypadku zwykłych NPC'ów), ale ci ważniejsi są przedstawieni dokładnie w taki sam sposób, co jest już wadą dużo większą. Zmieniają się dopiero przy postaciach rezydujących wewnątrz budowli. Przechodzą bowiem wtedy na nieco inny wymiarowy, a ta część oprawy graficznej została bezbłędnie. Nie powinno to dziwić, zwłaszcza po trzeciej części Herosów, ale - mimo wszystko - sprawa ona bardzo dobrze widoczna, zwłaszcza po takiej sobie części wymiarowej. Ech, gdyby tylko firma miała równia śniegu, to od spraw głównego engine'u... Oprawa, a dokładniej jej trójwymiarowa część, jest jednak reżymem, kłującą się w oczy niedoróbką, która w pełnej wersji nie zostanie poprawiona. I to nie tylko dlatego, że do innych wystarczy wydać parę patchy - innych cwił na prostu nie udało mi się znaleźć! Jest za to kilka niuansów zalet, które uprzyjemniają grę. Bardzo duże znaczenie, przynajmniej dla normalnych graczy, ma na przykład pełne wykorzystanie prawego przycisku myszki. Wystarczy najechać na jakiś przedmiot czy część interfejsu, wcisnąć go, a pojawia się objaśnienie! I to dokładne, w przypadku broni podające na przykład także jej współczynniki, co pozwala na całkowite zrezygnowanie z usług instrukcji. Nie jest to może wielka nowość (bo i w Baldur's Gate coś takiego występuje), ale wcale nie umniejsza to w niczym przydatności takiego rozwiązania. Równie dobrze można było rozwiązać także automatyczną mapę oraz zapis questów, tudzież historii naszych poczyniń. Zwłaszcza te dwa ostatnie zasługują na pochwałę (bo w przypadku mapy niczego nowego nie wymyślono już od bardzo długiego czasu...). Ich rozdzielanie pozwala bowiem na bardzo szybkie zorientowanie się w



czekających nas jeszcze zadaniach (bez potrzeby przekopywania się przez zupełnie nam już niepotrzebne informacje o zadaniach wykonanych), a jednocześnie nie ma problemu z

prześledzeniem swych wcześniejszych osiągnięć. Prościej już chyba nie można, choć rozwiązanie takie nie dla wszystkich jest oczywiste, o czym można się było "własnoocześnie"

przekonać nawet i w chwalonym przeze mnie wcześniej Baldurcie.

Jak z powyższych, pisanych na gorąco (i to potrójnie: a) w Mirage było bowiem gorąco; b) wersja, którą katowałem, była "jeszcze ciepła"; c) miałem na to nie za wiele czasu) wrażeń wynika, siódme wcielenie, jednego z najdłuższych



Po lewej: Grafika (aka jest każdy widzi, ale nie ona jest przecież najważniejsza).

cyklów komputerowego RPG (przegrzywa chyba jedynie z Ultima, Wizardry oraz Final Fantasy) zanosi się całkiem interesująco. Wprawdzie nie pod względem grafiki, ale przecież to nie ona jest w tym typie gier najważniejsza (a poza tym ktoś musi być tym średnim...). Sterowanie jest bowiem bardzo user-friendly, w grę bardzo sprytnie wmontowano samouczka, a całość będzie w dodatku przetłumaczona na język polski. Jako dodatkowy bonus działa informacja (sprawdzona!) o tym, że twórcy bardzo ostro nawiązywali w niej do wydarzeń mających miejsce w Heroes of Might and Magic III.

A czyż znajdzie się wielu takich, którzy potrafiliby sobie odmówić "własnonożnego" zwiedzenia świata, w którym stoczyli tak wiele bitew? Którym Zło ponownie próbuje zawałdnąć? Zwłaszcza że tym razem możemy się równie dobrze opowiedzieć właśnie po jego stronie???

Might and Magic VII - For Blood and Honor
The 3DO Company / Mirage

www.3do.com

Mig Alley

Lato 1951

Wojna w Korei była, przynajmniej z punktu widzenia walki w przestworzach, momentem przełomowym. Właśnie nad tym miłym półwyspem po raz pierwszy ciężar wywalczenia przewagi w powietrzu wzięły na siebie samoloty napędzane silnikami odrzutowymi. Nie było to ich pierwsze wzbicie się w przestworza, ale mimo to we wcześniejszych konfliktach, przynajmniej tych na większą skalę (czyli w trakcie drugiej wojny światowej), choćby ze względu na mały zasięg, wykorzystywane były tylko w zadaniach specjalnych - w rodzaju niszczenia latających bomb (Anglicy) czy rzucania się na przeważające siły wroga (Niemcy).

McDRIVE USKRZYDLONY

Aleja Migów to jedna z niewielu gier pozwalających na bliskie poznanie się z tamtym okresem. Ostatnim takim tytułem jest przecież prawie roczny Sabre Ace, co zwłaszcza przy wysypie gier opartych na zmaganiach w Europie tudzież przygodach kolejnych wersji F-16 oznacza prawie całkowitą posuchę. Sytuacja na pierwszy rzut oka całkowicie nienormalna (rynek przecież próżni nie lubi), ale wystarczy zagrać Mig Alley (czy wcześniejszego Sabre Ace, bo nie jest to w żadnym razie wada konkretnej gry, a specyfika tamtego okresu), by przyczyny takiego a nie innego stanu rzeczy stały się jasne.

Zacznijmy od podstaw, czyli samolotów. Jak wiadomo powszechnie, były one odrzutowe. Jak wiadomo może mniej powszechnie, ale mimo wszystko wiadomośc ta nie jest jeszcze uważana za wiedzę tajemną - nie miały one nawet namiastki radaru. A poza tym, co także ciężko zaliczyć do informacji pilnie strzeżonych, w tamtych czasach nie było niczego, co choćby przypominało obecnie używane systemy rakiet samonaprowadzających się na cel - nawet jeśli mówimy tu o niezbyt nowoczesnych Sparrowach, o AMRAAMach nawet nie wspominając. Czyli walka w zwarciu... A żeby było jeszcze śmieszniej, to nie było wtedy również Sidewinderów, a to oznacza ni mniej, ni więcej,

tylko że jedyna broń jaka nam pozostaje, to stare, pocziwe karabiny maszynowe w przypadku Sabre'a lub działka na MIGu...

Wystarczy teraz połączyć ze sobą walkę przy pomocy działek oraz silnik odrzutowy, wykonać parę obliczeń, po których wyjdzie, że średnia prędkość w walce to około 600 kilometrów na godzinę, by otrzymać dobrą namiastkę tego, co w czasie wiernej symulacji dzieje się na ekranie. Niestety, na oddanie strzału ma się tak niewiele czasu, że początkujący będą mieli z tym potężne problemy - i to nawet przy założeniu, że wroga nie muszą najpierw odnaleźć, a to jest akurat założeniem poprawnym jedynie w bardzo niewielu przypadkach (czytaj: misjach treningowych). W pozostałych trzeba sobie najpierw wroga wypatrzeć, później się

U góry:
I tikiowe, odrzutowe...
hrac, wybierac, grac!!!

do niego zbliżyć, wejść mu na ogon, a na koniec posłać celną seryjkę - najlepiej jak najkrótszą, bo zasoby amunicji są nad wyraz skromne: taki MIG miał bowiem do swoich dwóch działek 23 milimetrowych jedynie po osiemdziesiąt pocisków... nie wspominając nawet o jeszcze mniejszym zapasie

do trzydziestki siódemki, która może i pogrom siała, ale praktycznie jedynie wśród bombowców.

Nieco lepiej ma się sprawa w przypadku proponowanych domyślnie samolotów amerykańskich, gdyż ich sześć karabinów miało znacznie większą szybkostrzelność i większe zapasy amunicji, więc teoretycznie nie jest aż tak źle, jak to przedstawiłem akapit wyżej, ale jedynie teoretycznie. Dla stroniących od symulacji, ba, nawet dla

tak zwanych (analogia do kierowców) niedzielnych pilotów, samo wejście w tylną półsferę wroga, mimo iż coś w rodzaju namiastki radaru jest mimo wszystko (a jednak!) dla gracza dostępne, będzie wystarczająco dużym wyzwaniem, by zmusić go do uprzedniego dłuższego treningu. Ale to i tak nic w porównaniu do tego, co się dzieje przy próbie oddania celnego strzału! W tamtych czasach o ułatwieniach w rodzaju systemów fly-by-wire

nawet nie
marzono (no dobra,
może i marzono, ale

pozostawały one w sferze fantazji, a nie podstawowego wyposażenia podniebnych drapieżców, jak to ma miejsce obecnie), a to oznacza dużo większe trudności w opanowaniu maszyny. Utrata panowania w trakcie walki kończy się zazwyczaj niezbyt przyjemnie - w przypadku trafienia z działka MIGa nawet katapultowany fotel wielkiej różnicy nie robił. W przypadku pojedynczych misji nie jest to może jeszcze powód do narzekania, ale w trybie kampanii na taką bez troskę miejsca już raczej nie ma.

No właśnie, w trybie kampanii... Niby taka opcja jest czymś najzupełniej normalnym, ale niestety nie wszyscy podchodzą do niej z takim samym rozmachem. Na szczęście o jego brak nie ma się co w przypadku MIG Alley martwić. W tym przypadku jesteśmy bowiem raczeni czymś całkowicie dynamicznym, a w dodatku, ze względu na sprytnie wybrany przedział czasowy, wszystko jest jeszcze możliwe: zarówno zajęcie całego półwyspu przez



wojska walczące po stronie Korei Północnej, jak i ich rozgromienie przez Narody Zjednoczone nawet przed rozpoczęciem rozmów pokojowych.

Tak mają się przynajmniej sprawy przy wybraniu całej wojny, choć o rozgrzewkę warto sobie wybrać jedną z pięciu mini-kampanii, mających miejsce w historii. Różnice między obydwoimi typami rozgrywki sprowadzają się jedynie do nieco innych zadań. Wiadomo, cała wojna kończy się po rozgromieniu sił wroga, a w przypadku jej poszczególnych epizodów zadania są nieco przyjaźniejsze (na przykład pomoc wojskom lądowym w utrzymaniu przyczółka, co wiąże się z atakami na cele naziemne), aczkolwiek w zamian otrzymujemy jasno zdefiniowane ramy czasowe, w których musimy się zmieścić. Mamy także dużo mniejszą swobodę działania, ale właściwie ciężko to uznać za wadę - wynika to bowiem ściśle z przyjętych założeń.

W każdym razie w obydwoi tych przypadkach nasze działania polegają zarówno na planowaniu kolejnych uderzeń jak i osobistym braniu w nich udziału. I to wcale nie dla własnej przyjemności (to znaczy nie tylko dla własnej przyjemności...) - od wyników poszczególnych akcji zależy bowiem przebieg całej wojny (lub jej części)! Dlatego też na początku lepiej pozostać przy trybach mniej zobowiązujących. W końcu i tak najważniejsza jest umiejętność latania, a tą najlepiej przedwyczyć bez całego tego związanego z kampaniami balastu taktyczno-strategicznego. Z walkami powietrznymi, zwłaszcza tymi kampanijnymi związana jest zresztą jeszcze jedna, bardzo miła rzecz: zdolności engine'u odnośnie liczby jednocześnie znajdujących się w powietrzu maszyn. Wprawdzie jednoznacznych danych na ten temat niestety nie mamy (najniższą pojawiającą się liczbą jest pięćdziesiątka, ale w innym miejscu są to już dwie setki - a wszystko to w oficjalnych materiałach dystrybutora!), ale możecie mi wierzyć - jest na to popatrzeć! Zwłaszcza, że walka nie polega tu na odpalaniu rakiet, a więc większość maszyn mamy w zasięgu wzroku!!! Formacje bombowców (za których sterami niestety zasiąść nie można), eskortujące je myśliwce, samoloty szturmowe zajmujące się obroną naziemną - czuć po prostu, że pole walki żyje!

No, może prawie żyje, bo niestety komunikaty podawane przez radio, a jest ich naprawdę wiele, są trochę zbyt "niemrawe", jakby całkowicie pozostawione

emocji.

Zresztą na taki ich odbiór wpływa nie tylko intonacja głosu, ale również fakt, że nie ma czegoś takiego, jak nakładanie się meldunków na siebie - a przecież w chaosie walki nie powinno być to aż tak ściśle zachowane.

Największych wrażeń dostarcza jednak (i to nie tylko przez takie sobie komunikaty radiowe) dopiero granie po sieci. I to nie tylko dlatego, że miło jest rozłożyć kumpla na czynniki pierwsze - po prostu nie ma to jak żywi piloci, nawet pomimo bardzo porządnej AI zawartej

Niektórzy z bohaterów:

Sily Powietrzne Stanów Zjednoczonych

F-51 Mustang

Zbudowany przez North American Aviation, Inc. F-51 Mustang jest jednomiejscowym, jednosilnikowym dolnopłatem przeznaczonym do wykonywania zadań myśliwsko-szturmowych. Uzbrojony jest w sześć umieszczonych w skrzydłach półcalowych karabinów maszynowych typu Browning M2 oraz 1,880 sztuk amunicji.

F-80 Shooting Star

Zbudowany przez Lockheed F-80 Shooting Star jest jednomiejscowym dolnopłatem napędzanym silnikiem odrzutowym. Uzbrojony jest w sześć półcalowych karabinów maszynowych Browning M3 (zamontowanych na nosie maszyny) oraz (opcjonalnie) 16 niekierowanych rakiet powietrze ziemia. Na każdy z karabinów przypada 300 sztuk amunicji.

F-86 Sabre

Zbudowany przez North American Aviation, Inc. F-86 Sabre jest jednomiejscowym myśliwcem napędzanym przez pojedynczy silnik odrzutowy. Jego uzbrojenie stanowi sześć półcalowych karabinów maszynowych Colt-Browning M3 umiejscowionych po bokach nosa. Pilot siedzi w katapultowanym fotelu North American. Hermetyczny kokpit oferuje doskonałą widoczność.

Sily Powietrzne Związku Radzieckiego

Jak-9

Stworzony przez Jakowlewa Jak-9 jest jednomiejscowym, jednosilnikowym dolnopłatem zaprojektowanym jako samolot myśliwsko-szturmowy. Jak wyposażony jest w jeden działko 20-mm SzWaK i dwa półcalowe karabiny maszynowe Beresin. Umiejscowiona na nosie samolotu broń dysponuje 200 pociskami do działka i 400 sztukami amunicji na każdy z karabinów.

MiG-15

MiG-15 (w kodzie NATO: Fagot) stworzony został przez team konstruktorski Mikojan-Guriejewicz. Jest to jednomiejscowy i jednosilnikowy odrzutowy samolot myśliwski. Jego uzbrojenie stanowi jedno nosowe działko 37-mm Nudelman-Suranow N-37D z 40 pociskami oraz dwa umiejscowione także na nosie samolotu działka 23 mm Nudelman-Richter NR-23 z 80 pociskami na działko. Hermetyczny kokpit (podobnie jak w wypadku Sabre) oferuje doskonałą widoczność i komfort walki.

w tej grze. Propozycja wspólnego latania jest zresztą o tyle kusząca, że można wspólnie wykonywać nie tylko poszczególne misje, ale i poszczególne kampanie! A w ich trakcie działa save!!! To dopiero jest odlot (dosłownie!), choć w naszych warunkach tego typu zabawy są raczej jednostkowymi wydarzeniami, niż regularną praktyką. Cóż, dopóki mamy łąca, jakie mamy, lepiej niestety nie będzie...

Dobra, napisałem już (prawie) wszystko, pora więc dorzucić parę słów na zakończenie. Jak na razie jest to najlepszy symulator zmagania na niebie Korei, zresztą można się było tego spodziewać po jego twórcach (w końcu Flying Corps to było coś!). Podobnie ma się sprawa z grafiką. Rowan słynie przecież z jej realizmu, a MiG Alley nie jest tu wyjątkiem - teren walk odtworzono bowiem ze zdjęć lotniczych tamtego okresu oraz danych satelitarnych. Nie rzuca on może na kolana, ale nie to jest chyba jego głównym celem. Pozostałe

Plusy:

- tryb dynamicznej kampanii
- ciekawy okres
- realizm lotu
- walka w zwarciu
- lot w eterze
- lot w powietrzu
- dobry wygląd ziemi - z tamtego okresu

Minusy:

- anemiczne komunikaty głosowe
- walka tylko w zwarciu...

Ocena:

8



rzeczy, czyli modele samolotów, model lotu oraz ogłosy są takie, że mucha nie siada, więc maniacy powinni czuć się w pełni usatysfakcjonowani.

I tu dochodzimy do sedna tej gry... Ze względu na okres historyczny, który symuluje, nie jest to bowiem gra dla początkujących. Owszem, odpowiednie opcje i im start ułatwią, ale mimo wszystko nie jest to dla nich tytuł najlepszy - nikt przecież nie siada na pierwszych jazdach za kółkiem Formuły 1, a tutaj trzeba przecież jeszcze walczyć! Te przemyślenia nie miały jednak wpływu na końcową ocenę - w końcu każdy, kto choć trochę myśleć potrafi, będzie wiedział, czego się po tym tytule spodziewać. A osamka odzwierciedla jedynie wykonanie gry - bardzo dobre - oraz jej duże rozbudowanie. A że nie dziewiątka - cóż, po prostu jest na rynku kilka tytułów nieco od niej lepszych, tyle że oddających inne okresy historyczne...

	Producent: Rowan Software
Wymagania: Win 95, Direct X 6.0, P200, CD Rom X 8, 32 MB Ram	Dystrybutor: Empire Interactive
Internet: http://www.empire-us.com	

Tank Racer

Rudy 102 na start

W Micromachines 3 w jednym z etapów jest wyścig, w którym ścigamy się małymi, bardzo zwrotnymi czołgami. Zdaje się, że na tej grze trenował właśnie Pierce Brosnan, zanim wyjechał czołgiem na ulice Moskwy :) (oczywiście w roli Jamesa Bonda). Miałby jednak znacznie ułatwione zadanie, gdyby mógł wówczas zagrać w Tank Racer.

INQUISITOR

Ekipa z Grolier Interactive specjalizuje się w tytułach "encyklopedycznych", ale jak się okazało, ma również ambicje dotyczące świata gier. Tank Racer to gra wyścigowo-zręcznościowa, w której ścigamy się... czołgami! Jeżeli jednak wydaje wam się, że zasiądziecie za sterami T34 lub IM1A2 Abramsa, to lepiej szybkoitko spojrzeć na screeny. Gra została jednocześnie wydana na Playstation i PC, i to właśnie konsolowy charakter gierki od razu rzuca się w oczy. Cechą charakterystyczną jest specyficzna, "dziecinna" grafika, paleta żarłokawych kolorów oraz technika konstruowania obiektów, które są przede wszystkim duże i mało szczegółowe. Oczywiście nie zmienia to faktu, że gra się bardzo dobrze i ciężko oderwać się od Tank Racer.

Pamiętajcie jednak, że proste gry wyścigowe (nawet takie, w których pojazdy są tak nietypowe) dość szybko stają się nudne. Aby tak się nie stało, twórcy oparli grę na kilku mocnych punktach. Przede wszystkim gracz będzie mógł w trakcie gry zasiąść za sterami aż 15 odmiennych czołgów. Praktycznie nie różnią się one wyglądem, ale za to mają zupełnie inne podstawowe parametry charakteryzujące każdą jednostkę: szybkość, przyspieszenie, przyczepność. Każda z tych wartości może mieć decydującą rolę na określonego typu trasie. Torów jest osiem. Niektóre, jak np. Corcut, to prościutkie trasy, w których bez większego trudu możemy pokonać przeciwników. Inne, jak np. Village, wymagają już pewnych umiejętności, bowiem lawirowanie między domami, samochodami i innymi przeszkodami wymaga wprawy i znajomości trasy. Wszystkie tory zostały tak ustawione, aby ich stopień trudności rósł w miarę jak posuwamy się do przodu.

Te gry ma przede wszystkim bawić, więc spodziewajcie się niespodzianek w stylu: wozu polowy na sygnale, który zatrzymuje Wam drogę, czy ciągnika, który właśnie zatrzymał się na naszej trasie. Na te i na inne niespodzianki jest zawsze jedna metoda: rozjechać. Ponieważ obiektów tego typu jest naprawdę sporo, wciąż



rodzajów pocisków są to również miny, odrzutowy system napędowy, pancerze. Znajdziesz także bonusy o specjalnym przeznaczeniu. Na przykład UFO pozwala teleportować przeciwnika, który jest przed tobą, daleko na Twoje tyły. Jeżeli zbierasz bonusy jednego rodzaju, możesz mieć ich nawet kilka (szczególnie przydatne w wypadku pocisków i rakiet samonaprowadzających). Istnieje także możliwość zdobycia bonusu za "szczególne osiągnięcia". Jeżeli wygrasz pod rząd trzy wyścigi, możesz wybrać sobie w opcjach jeden z prezentów, tyle że nie są one tak przydatne, jak te, które pojawiają się na trasie (np. podskakujący czołg).

W opcjach gry przewidziano tryb single i mistrzostwa. "World Cup" dzieli się na



będzie Wam towarzyszył dźwięk giętych blach i pękających szyb. Często zdarzy się również, że nasz czołg nie zmieści się w zakręcie i uderzy w róg jakiegoś budynku. Powinniście się przyzwyczaić do rumoru i widoku rozpadających się ścian, bo to będzie codzienność w tej grze. W każdym razie niespodzianek na trasie jest naprawdę sporo, a włączając w to zmienną i kapryśną pogodę (wyścigi w błocie), zabawa staje się bardzo emocjonująca. Oczywiście podstawowym zadaniem jest zwycięstwo w wyścigu (obejrzyjcie sobie jeszcze raz intro - jest świetne). W każdym rajdzie przeszkadza Ci siedem innych czołgów, które prą do mety dosłownie po trupach.

Oprócz przepychanek i zderzeń, które są tu oczywiście normą, przeciwnicy strzelają z dział zamontowanych w wieżyczkach. Ty na szczęście też masz potężną armatę, która stale się bardzo pomocna, gdy na terytorium pojawia się następny konkurent do złotego medalu. W wypadku trafienia sila wstrząsu na pewno zachwieje i spowolni przeciwnika. Nie można niestety, tak jak np. w Wipeout 2097, zupełnie wyeliminować wroga, ale przynajmniej da się go podpalić, wypchnąć i na chwilę unieszkodliwić. Na trasie pojawiają się także bonusy, czyli skrzynki, które lądują na spadochronach. Kiedy w nie uderzysz, automatycznie dostajesz zawartość skrzyni i po wciśnięciu spacji możesz uaktywnić. Oprócz kilku

trzy rundy. W każdej jest kilka wyścigów, przed którymi można wybrać sobie jeden z czterech proponowanych modeli czołgów. Aby móc uczestniczyć w następnej rundzie, konieczne jest zwycięstwo w poprzedniej (na punkty). Komputerowy przeciwnik jest dość zręczny, ale jeszcze większa frajda jest wówczas, gdy możemy zagrać z kolegą. Multiplayer w Tank Racer pozwala połączyć się graczom po kabelku, przez Internet i modem.

Tank Racer to dobra gra, która daje wiele frajdy i przez kilka tygodni może stać się waszym faworytem. Ponieważ jest dość trudna, na pewno nie da się jej ukończyć w kilka wieczorów. Mimo to, wątpię, aby po jej ukończeniu chciało Wam się jeszcze wracać do tego tytułu. Gierka jest ładna graficznie, a obsługa niemal wszystkich układów 3D gwarantuje, że będzie chodziła i na Twoim sprzęcie, jeżeli masz tylko dopalacz graficzny. Ogólnie jest po prostu dobrze, ale nie rewelacyjnie. Taka też jest ocena Tank Racer.



Producent:
Grolier Interactive

Wymagania:

Pentium 100, 16 MB RAM, 4x CD-ROM

Dystrybutor:

Grolier Interactive

Internet: <http://www.Grolier.co.uk>

INFO



Plusy:

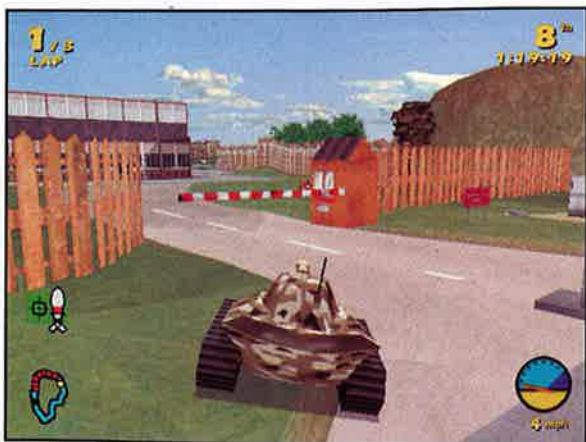
- Całkiem dobra grafika
- Niezła grywalność

Minusy:

- Chyba że walczy muzyczne
- Pomysł nieco za mało rozwinięty
- Typowa konsolowa gra...
- Liczy się głównie refleks

Ocena:

6



SAVAGE ARENA

EGames CD
POLEGA

Arsenal broni
od łańcuchów
po bomby i granaty!

Znakomicie
przedstawione
i szczegółowo
wykonane postacie!

Niesamowita
grywalność!



Przysiężcie, co się rzuca w oczy, to
monstralna grafika. Piłka lekko płonie,
młoty i linie boczne boiska są
obite z pola energetycznego,
energia dynamicznie zmienia swój
kolor. Co chwila któryś z twoich
wrogników leży na płycie, lekko
zawijając, podnosi się tylko po to by
złazić innemu...

EGames CD
POLEGA



INCOMING

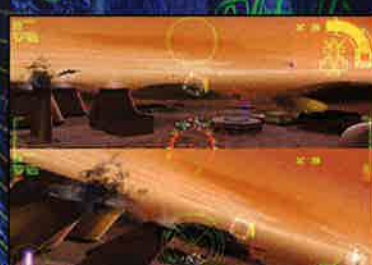


Każdy oddech, który
zaczepniesz może
być twoim ostatnim!

Oszalamiające efekty
świetlne oraz wspaniała
ścieżka dźwiękowa.

Walka na lądzie,
morzu i powietrzu.

Tak wspaniałej gry
po tak niskiej cenie
nie kupisz nigdzie! ...
TYLKO 59 zł!



„Strzelania w Incoming nie
braknie. Tutaj zasady są proste. masz
ponad 10 maszyn bojowych do
wyboru (czołgi, helikoptery, myśliwce,
bombowce) i jedno tylko zadanie: broni
swej bazy tak długo, jak możesz...”



ZADZWOŃ! tel. 062 7372748
ZADZWOŃ!
EXTERMINACJA
10%
rabatu

TECHLAND, ul. Żółkiewskiego 3, 63-400 Ostrów Wielkopolski
tel. (062) 7372747, 7372748, fax (062) 7372749
http://www.techland.com.pl



Tak się jakoś dziwnie na tym pięknym świecie porobiło, że obecnie coraz więcej gier wydawanych w naszym pięknym kraju pojawia się na półkach sklepowych już nie tylko z napisanymi w sensownym języku instrukcjami, ale zostają one wręcz całkowicie spolszczone! Najgłośniejszym chyba przykładem takich działań są ostatnio Wrota Baldura, ale prócz pojedynczych jaskółek ważniejsza jest zbliżająca się coraz większymi krokami wiosna, czyli nasilenie się tego trendu.

ALLOR

Dla większości graczy takie działania oznaczają bowiem, iż w dającej się przewidzieć przyszłości (już w najbliższym tysiącleciu...) o zakupie gry decydowała będzie nie tyle znajomość języków obcych, co rzeczywista jej wartość, mierzona poziomem wykonania, rozwinięciem fabuły tudzież innymi sprawami

U dołu:
Atak na fort - dobrze
zapewnić sobie pomoc
Bogów.



kartkami wielkich tomisk z napisem "Słownik cośtam - polski". Niestety, mimo kilku przykładów porządnie wykonanej roboty, kompleksowe podejście do tak zwanego, "spolszczania" zbyt popularne jeszcze w obecnym tysiącleciu nie jest - choć z drugiej strony ciężko byłoby już obecnie znaleźć dystrybutora, który nie mógłby się pochwalić przynajmniej jednym w pełni zlokalizowanym produktem. Gdyby jeszcze nie oznaczało to tak często obecnego opóźnienia w stosunku do premier zachodnich... No ale cóż, nie można mieć przecież wszystkiego, przynajmniej nie teraz, wypada się więc cieszyć z tego, co mamy obecnie. Tym bardziej, że na powierzchnię wypłynęła ostatnio jeszcze jedna przedstawicielka gangu zlokalizowanych: wydana przez MarkSoft strategia czasu rzeczywistego o nazwie Ancient Conquest.

Opisywanie wrażeń zaczniemy od samego początku, czyli od momentu, gdy dysk wraz z pudełkiem wylądował pośród innych "gratów" stanowiących nieodłączny składnik krajobrazu otaczającego redakcyjne miejsce pracy. Cóż, pierwsze wrażenie najlepsze, prawdę powiedziawszy, nie było i to wcale nie

dlatego, że dodanie jeszcze jednego pudełka do górskiego krajobrazu zapoczątkowało lawinę przetworzonego drewna pomieszanego z przeróżnymi twórczymi sztuczkami, urozmaicona w dodatku niemylimi odgłosami pęknięcia i łamania. Owszem, sprzątnięcie tego wszystkiego nie należało może do zadań najprzyjemniejszych, ale lata praktyki dość skutecznie na takie sprawy uodparniają. Grymas niezbyt przypominający miny powszechnie uważane za oznaki zadowolenia wywołał bowiem sam wygląd pudełka. Bez zwracania uwagi na szczegóły, starożytne okręty zmagające się z falami i lecące przed nimi bogini, stanowiące jego główną część, mogą się nawet spodobać, ale jedynie przy zachowaniu bezpiecznej od tego dzieła odległości (bezpiecznej, czyli nie pozwalającej na dokładniejsze wpatrzenie się w detale). Jest to bowiem dość typowy przedstawiciel tak zwanego kiczu, inaczej mówiąc twór bez najmniejszych nawet oznak polotu, wprost rażący nienaturalnością (ale się wyżywam, nieprawdaż?).

Dobra, przecież to nie pudełko jest w końcu najważniejsze, więc czego się go tutaj czepiam - uwaga to teoretycznie jak najbardziej na miejscu, ale niestety w praktyce na obwołanie słaba jakoś się nie kończy. Dokładnie tak samo wyglądają bowiem i animacje umieszczone na samym krążku... Na szczęście można je jednak bez problemu przerwać, co zresztą wypada jak najszybciej uczynić - reszta gry stoi bowiem na znacznie wyższym poziomie, a przy dłuższym obcowaniu z filmikami tudzież pudełkiem można do niej po prostu nie dotrzeć. Nie znaczy to wprawdzie, iż sama gra została przeze mnie uznana za wydarzenie równie wielkie co Starcraft, Myth tudzież Total Annihilation, ale, że jest to po prostu całkiem porządny RTS, oparty w dodatku na kilku nienajgorszych pomysłach...

Jednym z bardziej interesujących założeń, mającym zresztą największy wpływ na grę, jest postawienie na wojnę na morzu z praktycznie całkowitym pominięciem działań lądowych. Jest wprawdzie całkiem możliwe, iż jeszcze wcześniej pojawił się sam scenariusz (tudzież chęci do przeniesienia na ekran komputera słynnej wyprawy argonautów po Złote Runo), ale ponieważ i tak na jedno to wychodzi, więc, by nie rozwiązywać tutaj odwiecznego problemu kury i jajka, pozostawię tę kwestię nierozstrzygniętą. Tak więc mamy sobie wojnę na morzu, składającą się w trybie kampanii z czterestnastu scenariuszy ilustrujących kolejne etapy wyprawy po Runo. Polegają one zazwyczaj na standardowym pozabijaniu wszystkich, ale





Co dodatkowo, jako questy poboczne, mamy jeszcze za zadanie zbierać kolejnych członków wyprawy. Ponieważ wiąże się to przeważnie z koniecznością uprzedniego zniszczenia ich ulubionych maskotek (na przykład kłęba Ariadny czy magicznego wrota), trzeba się przy tym nieco napić. A to wymaga wywalczenia sobie jakiejś cichej przewagi na morzu. Schemat jest właściwie typowy dla RTS-ów: zbieramy surowce, rozbudowujemy bazę, budujemy jednostki i hajda na wroga! Kto ma większe siły, wygrywa.

Ale nie szczęście parę fajnych pomysłów włączonych do tej gry powoduje, że nie wystarczy TYLKO wybudować masę najlepszych jednostek i mieć całą walkę z głowy. Trzeba bowiem wziąć pod uwagę jeden mały szczegół: w Ancient Conquest mamy bowiem do czynienia nie z jednym, a z trzema różnymi sposobami prowadzenia walki! Istnienie abordażu, walki na broń zasięgową oraz opcji taranowania powoduje, że nasza super hiper jednostka, wyposażona w najlepsze belasty zostaje, w przypadku bezpośredniego kontaktu z wrogiem, po prostu przejęta! A żeby było jeszcze śmieszniej, i sama broń strzelecka dysponuje dwoma wskaźnikami, określającymi jej skuteczność w rażeniu samych statków czy fortów (jest to jedyna "jednostka" lądowa) oraz siły żywej. Nie ma przy tym czegoś dobrego na wszystko - to znaczy właściwie jest, ale lepszym określeniem byłoby "zła na wszystko"...

Takie zróżnicowanie walki wymusza na graczu sensowne podejście do kwestii wyposażenia swych sił morskich. Złazszcza, że zazwyczaj na planszy spotykamy więcej niż jednego wroga, a to oznacza zupełnie inną taktykę! Bo co z tego, że mamy mnóstwo abordażowców (jeden z typów okrętów, standardowo zaopatrzony zbrojnymi oraz

wspomagającymi ich linami, pomostami i innymi, podobnymi narzędziami pracy), jeżeli nagle okazuje się, że musimy się zmagać z mnóstwem wspomnianych już fortów? Przecież ich takim desantem nie weźmiemy! A jeszcze śmieszniej jest, gdy forty uzupełnia jeszcze flota z niemylimi hakami i pomostami, dość szybko rozprawiająca się z okrętami artyleryjskimi... Kto jednak powiedział, że bitwy w przeszłości nie były krwawe? Ze stratami trzeba się po prostu pogodzić, nie zapominając jednak, że od masy lepsza jest klasa, czyli w tym wypadku dostosowanie uzbrojenia floty do czekającego ją zadania. Nie wiąże się to na szczęście ze złomowaniem starego sprzętu i budową nowego - wystarczy jedynie zmienić uzbrojenie tudzież zaokrętować żołnierzy na okrętach już istniejących! Owszem, w trakcie budowy floty dobrze jest dobrać typy okrętów do najbardziej prawdopodobnych zadań - oszczędza się wtedy kosztów - ale właściwie nie ma jakichś wielkich przeciwwskazań, by nasz abordażowiec zmienił się we wsparcie artyleryjskie!

Dodatkowym atutem "przebudowywania" statków w zależności od czekających ich zadań jest fakt, że każdy z nich zdobywa w trakcie walki doświadczenie. A że wpływa ono praktycznie na wszystko, więc poleganie na weteranach jest na dłuższą metę praktycznie niezbędne. Owszem, wymaga to dość częstych odwrotów na z góry upatrzone pozycje, ale - lepsze to niż ciągle

plywanie żółtodziobami. Tym bardziej, że naprawa jest mimo wszystko tańsza niż budowa od zera. Kolejną rzeczą mającą wpływ na wynik walki jest udział w niej bohaterów. Pisałem już, że w większości misji musimy ich znajdować, ale na szczęście wiedzą oni, co to wdzięczność i oferują w zamian swoje, bardzo często niezwykle pożyteczne, usługi. Na przykład naprawę statku w trakcie rejsu, zwiększone zasięgi i szybkostrzelność broni, odporność na harpie czy meduzy - słowem na każde z niebezpieczeństw udaje się zazwyczaj odnaleźć jakiś sposób. Nie ma przy tym obawy, że stworzymy jeden super okręt, którego sam widok będzie zatapiał wrogów. Na jeden okręt można bowiem zabrać jedynie ściśle ograniczoną liczbę bohaterów (a i to na nie każdy!), a co za tym idzie - zdolności trzeba im "rozdawać" równie uważnie, co wcześniej uzbrojenie.

Dzięki tym "udziwieniom" bitwy wprowadzie chaotyczną rzeźnię przypominającą, ale przynajmniej ma ona sens. Wygrywa ten, kto potrafi odkryć i wykorzystać słabe strony przeciwnika. Choć nie da się ukryć, że przy nieskończonych funduszach stara prawda o budowie tylko jednego, najmocniejszego typu jednostek i tutaj miałaby zastosowanie. (Złazszcza dzięki zakłębom wspomagającym - jest ich w sumie dwanaście, ale ich rzucenie wymaga poświęcenia części surowców na ofiarę, więc nie one są podstawą ataków, choć nie da się ukryć, że w wielu wypadkach kuper ratują). Na szczęście zasoby naturalne nieograniczone nie są. Poza tym zbieranie bursztynów i łowienie żywności (ryb lub lewistana) wcale nie jest taką automatyczną czynnością, bo statki transportowe pozostawione samym sobie nowych ich źródeł nie znajdują... Jest to wprawdzie niekiedy dość irytujące - złazszcza jeżeli nowe zasoby nie są ukryte pod mgłą niewiedzy - ale ma się dzięki temu całkowitą kontrolę nad ich poczynaniami, a to przy wrzyciu patroli jest właściwie istotniejsze od automatyki nie mającej skrupułów przed wysłaniem biednych marynarzy na teren kontrolowany przez Harpie, czy tuż pod wrogie forty (a pewnie tym jakaś automatyzacja w dziedzinie zbieractwa by się skończyła).

Zbliżamy się powoli do końca, miejsce zaczyna brakować, a tu udało mi się opisać dopiero kampanię. Tak więc w telegraficznym skrócie - na komplecie można jeszcze znaleźć czterdzieści misji pojedynczych, rozgrywki sieciowe oraz, uwaga, uwaga - edytor! Dzięki niemu brak nowych map raczej doskwierać nie będzie, złazszcza jeśli ktoś ma jakieś takie zacięcie do tworzenia. A przy możliwości gry w sieci (maksymalnie ośmiu graczy) takie zasoby wróżą Ancient Conquestowi całkiem niezłą przyszłość. Kończowa ocena jaka jest, każdy widzi, a przynajmniej może zobaczyć, jeśli zarknie na metryczkę. Siódemka może najwyższą oceną nie jest, ale oznacza mniej więcej tyle, że grę naprawdę zobaczyć warto, choć kilka niedoróbek (w postaci beznadziejnych wstawek filmowych) mimo wszystko ma. No a poza tym nie należy zapominać, że jest to jednak w miarę typowy RTS - choć z dołożonymi paroma fajnymi pomysłami, które gdyby nie nierówny poziom całości, spokojnie wystarczyłyby na ósemkę...

DEMO
NA CD
07/99
CD-ACTION

Plusy:

- woda w roli głównej
- kilka rodzajów walki morskiej
- własnoręczny wybór uzbrojenia
- spolszczenie
- dołączony edytor
- niektóre mapy są WIELKIE
- przyjemna rozgrywka

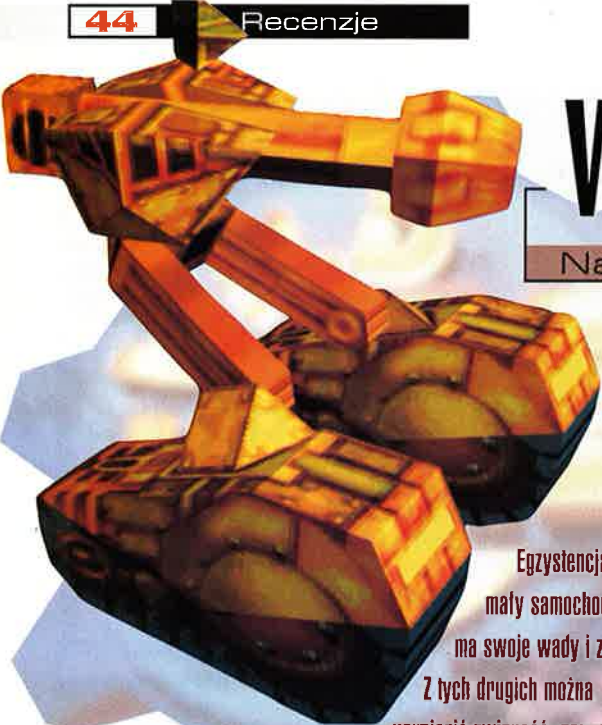
Minusy:

- właściwie to tylko nieco zmieszony zwyczajny RTS...
- słabutki wygląd animacji

Ocena:

7

		Producent: MegaMedia Australia
Wymagania: W95/98, DirectX 6.0, P133, 16MB, CD-ROM x2, SVGA		Dystrybutor: MarkSoft tel. (022) 6639390
Internet: http://www.ancientconquest.com		



Wild Metal Country

Na dzikim metalu

Egzystencja jako mały samochodzik ma swoje wady i zalety. Z tych drugich można wymienić zwinność, przyzwoltą

szybkość oraz spory zasób możliwości, które pozwolą na przeżycie na jednej z nie odwiedzanych przez trzy wieki planet z układu Tehric. Natomiast potężną wadą, która niczym czarna plama na białej koszuli dopiero co wypranej w proszku XXX, mieni się na życiu samochodzika, jest konieczność powrotu z takiej planety w jednym kawałku.

JASPIN

Wild Metal Country postara się o to, aby gracz poczuł się jak samotny wędrowiec na górzystej, poszarpanej pustyni, gdzie jedynymi żywymi istotami, jakie można spotkać, są nieprzyjaźnie nastawione do wszelkiego typu herosów pojazdy metalowe o

charakterze "walcowo - spychaczowo - czołgowym". Gracz wciela się w takiego bohatera, który w brzuchu żelaznego rumaka, z lufą jak u legendarnego Rudego z "Czterech Pancernych" i Psa, postara się nie tylko w jednym kawałku powrócić, ale i przywieźć ze sobą Power Core's, które należy zebrać z każdej z planet i umieścić w poprawnie zabezpieczonym miejscu.

Jak to, zwykle bywa: łatwo powiedzieć, trudniej wykonać. Po obszarach każdej z planet pełnią się stworzone przez ludzi maszyny, które pewnego pięknego dnia postanowiły, że zawładną ziemią, na której dotychczas były tylko ciężko pracującymi robotami i pokażą ludziom, na co stać odpowiednio zaprojektowane żelazstwa. Skutki żelaznej rewolucji gracz ma okazję oglądać podczas misji ratowania Power Core's. W sumie cieszy mnie fakt, że scenariusz gry nie marudzi o ratowaniu planet czy ich odbijaniu z rąk wroga, bo to jest już ograń do bólu.

Mamy bardziej realistyczne zadanie: jedynym zmartwieniem gracza jest zebranie wszystkich porzucanych po górach i równinach błyskawicznych różnokolorowymi światłami "puszek", resztę mając w głębokim poważaniu. Facet odpowiedzialny za wizualizację gry najbardziej napracował się przy "wtłaczaniu" życia w żelazne maszyny, czołgi i rzucające wybuchowymi beczkami ustrojstwa, gdyż reszta górzysto - równinnego terenu wydaje się być wynikiem nałożenia kilku rodzajów tekstur na gładką taflę powierzchni i wydania rozkazu "randomize". A to po to, by zasymulować piaszczyste, roślinne czy skalne podłoże. Gdzieś tam jeszcze wylaniają się spod ton piachu i chyba kamieni ("chyba", bo niestety graficznemu odwzorowaniu daleko od ideału) ślady dawnej ludzkiej cywilizacji. Jest ich niewiele, choć przynajmniej trzeba, że bez nich grafika byłaby jeszcze uboższa. Akceleracja całości owszem istnieje i całkiem rzeźko sobie radzi, ale mimo ogólnego zubożenia wyglądu (wynikającego ze scenariusza gry), to jednak jak na dłoń zobaczyć można charakterystyczne kreski (podobne do tych, które występowały w grafice Tomb Ridera II), które wyznaczają granice tekstur. Na pocieszenie jednak dodam, że nie mam nic do zarzucenia różnego rodzaju efektom



świetlnym, którymi jesteśmy obficie raczeni podczas walk. Wybuchowe niespodzianki aplikowane wrogim pojazdom, wystrzeliwane rakietki, pociski czy też zbierane Power Cores zrobione są na przyzwolonym poziomie. Niezły efekt daje również występująca momentami mgielka, w której skąpane górzyste tereny, tworząc niezły mistyczny klimacik.

Wszystkie wady i zalety grafiki idą lew w lew, jeśli grywalność, sam trzon gry, jest do łutu i mało rajcuje, nawet gdyby za sterami małego czołgu (porucznika Grubera?) zasiadł najmniej wybredny i najbardziej cierpliwy gracz. Radochę sprawia natomiast widok swego małego czołgu z perspektywy trzeciej osoby, szczególnie gdy na horyzoncie pojawi się drugi, czasami znacznie większy pojazd, ze wszystkich sił starający się





No dobra, ożywienie (choć tymczasowe) może wystąpić podczas testowania na ruchomych bądź statycznych obiektach różnego typu broni, które mamy do dyspozycji. Już przy piątym modelu przeciwnik nie ma szans i po dwóch strzałach z hukiem zamienia się w złom, który może już spokojnie czekać milion lat na biodegradację. Wojenne zabawki dostarczane są nieprzerwanie przez latające helikoptery. Za

autut można też od biedy uznać możliwość wyboru jednego z pięciu czołgów. Każdy z pojazdów charakteryzuje się odmiennymi gabarytami, które decydują o możliwościach "wspinaczki" po mocno "pogiętych" terenach, zdolnościami ofensywno-obronnymi oraz lekkością prowadzenia, która zresztą ściśle związana jest z wielkością danego pojazdu. Dużym udogodnieniem jest możliwość bezbolesnego przesiadania się na inny pojazd pomiędzy misjami, bez groźby utraty aktualnego statusu, dzięki czemu gracz nie musi się męczyć przez wszystkie misje z jednym czołgiem.

Zapis stanu gry odbywa się po zakończeniu każdej z misji, a ponadto (jeśli suniemy już sobie na gąsienicach po danym terenie i posiadamy na stanie chociaż jedną sztukę znalezionego Power Core'a), możemy w środku misji przerwać zabawę i jeśli tylko tego pragniemy - wykonać save.

WMC od porażki ratuje bogaty w różne emocjonujące opcje multiplayer, który, pozwalając grać ośmiu graczom jednocześnie, umożliwia wykorzystanie sieciowych zasobów na pięć różnych sposobów: IPX, LAN, TCP/IP, Serial oraz modem. Ponadto gdy drużyna się już kompletuje, można w zależności od chęci, i być może ilości graczy, pobawić się w bitwie o Power Core's, podzielić na drużyny, pograżować sobie jak za czasów porządnego, pocziwego Quake, pobawić się w kto pierwszy dotrze do jednego na całym placu Power Core'a, czy wreszcie pozwolić sobie na użycie niestandardowych czołgów pełnych niespodzianek, które skrzętnie i głęboko ukryte są w zasobach gry.



Plusy:

- rozbudowany w stosunku do całej gry multiplayer
- uzbrojenie każdego z czołgów
- niezłe miejsca występujące mgliste klimacki
- całkiem mocni nieprzyjaciele
- wybór pojazdów

Minusy:

- nieprzychylnie uboga grafika
- grywalność malejąca z upływem czasu; nuda
- bliźniacze misje
- AI wroga

Ocena:

5

Mieszane uczucia mną targają, gdy przyszedł czas na wydanie ostatecznej oceny Wild Metal Country. Gra mieści w sobie mniej więcej tyle samo zalet, co wad, chociaż stwierdzam, że przeważają te drugie. Nie mam wątpliwości natomiast co do faktu, iż znajdują się zapaleńcy, którzy z entuzjazmem zasiadą za sterami "żelaznego tygrysa" i wcale nie będą im przeszkadzać w zabawie te wszystkie usterki, które tak pracowicie wymieniałam w kolejnych akapitach. Szczególnie gdy będą preferować krótkie sesje, gdyż na własnej skórze przekonałam się, że krótka zabawa w WMC jest całkiem sympatyczna. Wystarczająco sympatyczna, by spędzić przy niej mile, dość rozrywkowo i wybuchowo, czas powiedzmy nie dłuższy niż godzina dziennie.

	Producent: DMA/Gremlin Interactive
Wymagania: Win95/98, Pentium 166, CDx4, SVGA z DirectX 6.1	Dystrybutor: Optimus S.A. tel. 0343655633
Internet: http://www.gremlin.co.uk	

INFO

Clans

Czterej wspaniali



Nie tak dawno temu napisało mi się, że po Diablo nie pojawiła się żadna gra naśladowująca jej styl, a oto mam już (po niesławnym Lamentation Sword) drugą grę, której autorzy postanowili odrobić zaległości i zdyskontować sukces Diablo. Firmy COMPUTERHOUSE i STRATEGY FIRST wypuściły na rynek produkt pod nazwą CLANS. COMPUTERHOUSE został założony przez wikingów o nazwiskach kończących się na -son, druga firma jest, rzecz można, międzynarodowa, z przewagą Francuzów. Zapamiętajcie te nazwy, bo o chłopakach może być głośno...

EL GENERAL MAGNIFICO

Wprowadzenie do gry jest dość typowe. Nieznany nam bliżej jegomość grobowym głosem wygłasza tekst, jak to w zamierzonych czasach kłany Ludzi, Barbarzyńców, Elfów i Krasnoludów żyły w harmonii i pokoju (skurat, już to widzę). Kielbasa i gorzala, znaczy, były tanie, dziewczki chętne, a krowy tłuste (może odwrotnie, sam już nie wiem). A potem, jak to zwykle bywa, wszystko się pozejaczkowało i spokojne życie mieszkańców Krain zakłócił Demon i jego hordy. Aby przeciwstawić się draniowi, starszyzna klanów wybrała czterech wojowników, którzy pokażą Demonowi i jego służalcem, po czemu lokiec (no, po czemu?). Skąd ja to znam? Wszystko oczywiście ilustrowane animacją w kolorze sepii i brązu, co ma graczowi uświadomić, że jest kiepsko i pochyło, a będzie jeszcze gorzej... i rzeczywiście...



Mozesz wybrać do animacji jedną z czterech postaci o zróżnicowanych możliwościach. Wojownik Alaric świetnie włada mieczem, potrafi w razie potrzeby posłużyć się magią, nie najlepiej jednak idzie mu na przykład z wytrychami. Barbarzyńca Gard jest wytrzymały jak chłop syberyjski i silny jak niedźwiedź grizzly

wsławiony w walkach z orkami, krzepki jak korzeń dębu i jak on niepodatny na obcą magię...

Z tych bohaterów wybierasz jednego i zapuszczasz się z nim w labirynt opanowanej przez wrogów Twierdzy. Nieprzyjaciół jest wielu,



(czemu go grizzly, a nie strielali?), ale z magią radzi sobie kiepsko, a i zamknięte skrzynie woli rozwalac kopnięciem niż bawić się kluczami. Elf Leyandor (bilbym w pysk rodzica za takie imię) niezbyt dobrze (w porównaniu z poprzednikami) "robi" broń, doskonale za to sprawia się z magicznymi artefaktami i świetnie operuje wytrychem. Na koniec krasnolud Thorfinn,

są jak należy poskudni, nie masz więc wyrzutów tnąc ich równo z glebą. Poruszasz się po okolicach ponurych jak dusza Miłoszowicza, bo i lasy niemiłe nad wyraz. Twierdza też nie jest wesołym miasteczkiem, a już Podziemia ze strumieniami lawy robią wrażenie jak Wilk na Czerwonym Kapturku.

Wszystkiemu towarzyszy muzyka, jaką mógłby przygrywać zespół Wesołych Grabarzy podczas procesu w Salem. Ale wiecie co jest najciekawsze? Że pograwszy z godzinkę w CLANS zacząłem bezwiednie nucić sobie tę melodyjkę, co jak dotąd zdarzyło mi się tylko przy zabawie z REDGUARD. Muzyczka jest więc świetna i nieźle podkreśla nastrój gry.





Gra niby prosta jak biczysko, ma jednak swoje smaczki. Jak w każdej zabawie tego typu, możesz znajdować artefakty (najczęściej przy zabitych wrogach), możesz je też kupować, ale Wędrowny Kramarz trafia się w rozmaitych i niespodziewanych miejscach (a nie, jak w Diablo, zawsze w tym samym wiejskim sklepiu). W miarę rozwoju akcji będziesz też znajdował rozmaite ořeż zaczepno-odporny. Gra tym się też od Diablo różni, że stawia przed graczem rozmaite zagadki (najczęściej w tym się zapadające, że trzeba otworzyć jakieś drzwi, a to drzewo wyjąc baczkę w osobliwym porządku, a to ciągnąć za rozmaite dźwignie - te na szczęście są tylko cztery, więc kombinacji jest zaledwie 16, i tak dalej). Można by więc rzec, że to Diablo dla intelektualistów. Najczęściej jednak grając w CLANS, będziesz miał równo rozmaite stwory - walka zresztą nie jest specjalnie skomplikowana, bohater nie ma zbyt wielkiego repertuaru cięć, ale może to i lepiej?

Granie jest dość interesujące i wykonana starannie, a nawet z pewnym artystem. Animacja postaci porusza się w sposób dość naturalny. Szczególnie urośliwie wyglądają Podziemi ze strumieniami wrzającej lawy (swoją drogą budownictwo na terenach wulkanicznych

to idiotyzm, zwłaszcza iż wygląd Podziemi sugeruje, że wstrząsy tektoniczne nie są tu rzadkością). Pewnym novum jest fakt, że wśród wrogich stworów nie masz jednomyślności i niekiedy tłuką się pomiędzy sobą, co sprawia, że wystarczy niekiedy poczekać, a potem stłuc tego, co został. Nie jest to prawda mile walenie każdego niemal napotkanego w leś. (Wystawcie sobie żywot takiego goblina... siedzi w podziemiach kilkadziesiąt lat, pilnując zawzięcie jakiejś szkatułki i nie opuszcza komnaty nawet za potrzebą, a po tych kilkadziesiąt latach, kiedy wreszcie ktoś do niego zagląda, od razu dostaje w tubę. Do kitu z takim życiem...)

Początkowo proste zadania w miarę rozwoju gry zaczynają się komplikować - po wydostaniu się z Podziemi możemy trafić na Kowala, który gotów jest nam zrobić lepszy miecz, ale oczywiście nie za darmo. Slugusy Demona świsnęły mu trzy sztuki złota, więc... W osoblwej wiosce mieszka zyczliwa kobieta, która wesprze bohatera lekami i napojem życia podwyższającym jego żywotność (o jeden punkt wprawdzie, ale zawsze to coś). W niektórych miejscach trzeba będzie rozwalić ścianę zaklęciem wybuchu. Na szczęście twórcy gry przewidzieli możliwość dyskretnych podpowiedzi

- tam, gdzie można coś zrobić, kursor zmienia się w wizerunek dłoni. Kłopotem jest tylko to, że nie masz opcji wyświetlania tekstu i w związku z tym wzrokowcy mogą mieć problemy ze zrozumieniem treści kolejnych zadań, jakie otrzymuje bohater od niespodziewanie napotykanych osób. Nie trzeba podejmować się wszystkich od razu, ale przekonanie się - uprzejmość i uczynność ułatwiają życie... Co oznacza, że gra ma wydźwięk wychowawczy!

Grę można - i trzeba - zapisywać jak najczęściej, co daje się zrobić. Zalecamy sejmowanie przed wejściem do każdej nowej komnaty - nigdy nie wiadomo, co siedzi w środku. Z niektórymi, pozornie diablo trudnymi przeciwnikami, można się uporać sposobem - co zalecamy szczególnie w przypadkach, kiedy jest ich więcej. Po wejściu do pomieszczenia, gdzie siedzą, trzeba się rzucić do ucieczki. Wrogowie są zjadliwi i ścigają zawzięcie naszego bohatera, co owocuje takim skutkiem, że można ich zważyć w miejsce - na

Na dole:
Aargh! Znowu przegrałem



przykład na wąską kładkę nad strumieniem lawy - gdzie będą atakowali w pojedynkę i od czoła. A wtedy jest łatwiej.

Gra ma tryb sieciowy, co dziś już nie jest nowością, można też grać w kilku poprzez sieć lokalną. Na razie chyba nie ma na nią zbyt wielkiego zapotrzebowania, ale to się może zmienić. Gra jest bowiem w sumie ciekawa i zajmująca, co sprawdziłem sam na sobie, oderwawszy się od kompa po kilku dopiero godzinach...

Plusy:

- Nieliniowość fabuły
- Dobre opracowanie graficzne i dźwiękowe

Minusy:

- Brak opcji wyświetlania tekstu
- Cóż, w sumie to jednak diablopodobna łupanina

Ocena:

7



		Producent: Strategy First
Wymagania: P120, 32 Mb, Win 95/98		Dystrybutor: Optimus S.A. Tel. 0343655633
Internet: http://www.strategyfirst.com		

Yoot Tower

Budujemy nowy (?) dom...

Nim zacznę snuć swoje refleksje nad tą produkcją, będę musiał trochę posmęczyć o historii gier komputerowych. Wszelako nie po to, że płacę mi od objętości tekstu - ale dlatego, że ma to ścisły związek z omawianym tu tytułem. A zatem...

MAC ABRA

Pierwszą grą z serii "Simów" była SimCity. Pojawiła się chyba z 10 lat temu i okazała się niesamowitym hitem. Wywołała całą masę naśladowstwa i kontynuacji. Można powiedzieć, że na tego typu grach wyrosła potęga i sława firmy Maxis (ilu z Was może podać choć jeden tytuł ich gry spoza gatunku "sim", no?). Pojawiły się więc i SimFarm, i SimSafari, SimAnt, i SimBógWieCo (choćby Theme Park i jego liczne klon). Wśród tych wszystkich gier warto wspomnieć o SimTower, która miała swe 5 minut sławy gdzieś albo w 1994, albo '95 (coż, skleroza...). Twórcy ST mieli po prostu dobry pomysł: zamiast coraz bardziej udziwniać kolejne "simy", oni go (pozwornie...) uproszcili. Tj. nie budujemy już całego miasta - a tylko jeden jedyny jego element: wieżowiec. A po wybudowaniu staramy się, by nie stał pusty - tworzymy więc tam biura, restauracje, apartamenty itp. itd. (wedle woli). I jeśli trafimy ludziom do gustu - przyjdą do nas i wynajmą te pomieszczenia lub będą z nich korzystać, płacąc nam odpowiedni haracz. Pomysł chwycił, grę nabyło ponad milion ludzi, a i kilka rozmaitych nagród za nią firmie skapnęło.

Wszelako nic, co dobre nie trwa wiecznie. Twórca i pomysłodawca ST jakiś czas temu rozstał się z Maxisem i podreptał do Segi. Nie wiem, jakie miał tam motywy - czy potrzebował szybko kasy, czy też uznał, że gra wyszła tak dawno, że warto ją przypomnieć; czy też może nowi bossowie kazali mu coś od ręki szybko zmagistrować... Tu możemy gubić się w dociekaniach, bez szansy na to, że kiedykolwiek uzyskamy sensowną odpowiedź. Zatem trzymajmy się faktów: oto przed Wami gra Yoot Tower, która tak naprawdę jest niczym innym jak bratembliźniakiem SimTower (widać po grafice...)! Co oznacza "sim" w tytule SimTower, jest jasne. Co jednak znaczy to dziwne "Yoot"? Ano jest to nick (xywka) jego twórcy, imię Yutaka Saito.

Co mamy tutaj do zrobienia? Na początek (jak się wydaje) dość niewiele: są trzy dostępne lokacje do budowy swego wieżowca. Jedną w Tokio, dwie inne są jakby bardziej "turyistyczne" (np. Hawaje), choć pomiędzy nimi występują znaczące różnice. Naturalnie w zależności od lokalizacji musimy od razu kombinować, na co się nastawiamy. Np. Tokio to głównie biura + związane z nimi usługi - od fryzjera poprzez puby, restauracje, kina, sklepy, automaty sprzedające niemal wszystko; aż po publiczne toalety!), choć i luksusowe apartamenty (byłe sensownie umieszczone) będą cieszyły się sporą popularnością. Budując zaś wieżowiec na hawajskiej plaży, nastawiamy się głównie na turystów, więc

zmienia się zupełnie struktura jego wnętrza. Już nie wspominając o tym, że w zależności od lokalizacji, budynku, otrzymamy nieco inne dostępne opcje zabudowy kolejnych pięter. Np. w rejonach turystycznych będzie znacznie więcej możliwości tworzenia tego wszystkiego, co pozwala wydrenować kieszeń obwieszonych aparatami fotograficznymi frajerów w kolorowych koszulkach. Tj. rozmaite formy usług - choćby sklepy z pamiątkami czy restauracje itd.

No ale ja tu gadu gadu o strukturze - a my jeszcze nie postawiliśmy budowli. Od samego początku musicie pamiętać, by kolejne piętra łączyć ze sobą czy to schodami (nawet ruchomymi), czy odpowiednią liczbą wind. Inaczej będą one (jak w życiu) odcięte od reszty - i nikt nigdy tam nie zajrzy. (Naturalnie wszystko, ale to wszystko w tej grze kosztuje, a błędy w planowaniu mszczą się straszliwie). Od gracza zależy, jaka struktura (lub struktury) powstanie na danym piętrze (np. biuro czy sklep). Ustalamy jeszcze czynsz za dane lokum - i po jakimś czasie pojawia się chętny dzierżawca (albo też i sami bawimy się w serwowanie usług). Możemy ingerować w strukturę cen danego punktu (odpowiednio modyfikując czynsz), a także kształtować jego ofertę. Np. w księgarni mamy do wyboru z 4 rodzaje literatury (jeśli dobrze pamiętam, to: biznes,

U dołu:
No cóż - grafika jak by nie z tej epoki.



U góry:
Pożar!!!
Helikopter w akcji.

komputery, komiksy, romanse). Sami ustalamy, ile % półek ma zajmować tam określony gatunek książek. O tym, czy mamy rację, przekonamy się sami, patrząc na liczbę klientów w danym dniu i ilość kasy, jaką nam zostawili. (Nawiasem mówiąc, klienci przesuwają się po budynku szybciej niż ci policjanci w dawnych niemych komediach Maca Senneta, czy ludzie na zdjęciach poklatkowych. A czy ma to jakieś znaczenie - dowiecie się, gdy wspomnę o wadach gry.)

Dobra, mamy budynek. Mija trochę czasu. Wszystko jakoś funkcjonuje. Kasa płynie (mniej lub bardziej obficie - ale płynie). Właściwie wszystko już toczy się jakoś tak

samo, bez naszego udziału. Zaczynamy się nudzić? Spoko, to co było dotąd, to tylko rozgrzewka. Otóż gdy komputer stwierdzi, że wznieśliśmy się już na odpowiedni poziom doświadczenia, zaczyna się prawdziwa zabawa. Nagle pojawiają się nowe opcje, struktury (garaże, kina, stacje metra itd.) - i nowe wyzwania. Pożar! Szybko wezwać helikopter strażacki, który sobie z nim poradzi! Ewakuować ludzi! Usunąć skutki pożaru! Terrorysta grozi podłożeniem bomby - ignorować? Negocjować? Powiadomić policję? Ładuje UFO (serio!) - jak zareagować?! Takich wydarzeń jest mnóstwo, każde ilustrowane filmikiem. Pomysłowe wybrnięcie z kolejnej "podbramkowej" sytuacji powoduje wzrost naszego prestiżu. Nasz dom staje się dzięki temu modny - zatem pojawiają się w nim bogacze, gwiazdy rocka itp. szukające jakiegoś ekskluzywnego lokum. Po prostu nagle WYPADA mieszkać w apartamencie w naszym wieżowcu. A to oznacza od razu napływ kasy i masy pomniejszych snobów, którzy lubią choćby "otrzeć się" o high-life i pograć w promieniach cudzej sławy.

Co to - taki tłok, że budynek pęka w szwach? Nie można już dobudować kolejnego piętra? Don't worry - buduj drugi i trzeci drapacz chmur, obok, i połącz je z pierwszym specjalnym powietrznym mostem (skybridge). I to szybko, bo nadmierny ścisk nie jest wskazany. Zaczynają się narzekania na złą atmosferę i hałas, badania wykazują rosnący poziom stresu u naszych mieszkańców i użytkowników, mnożą się uwagi krytyczne - i nagle pustoszeją kolejne piętra i pomieszczenia. Cały urok tej gry to nieustający balans pomiędzy kolejnymi cyklami wzrostu i upadku...

Podjaraliście się już tą grą? No to coś dla ochłody rozpalonych głów. Wspomnę o rzeczach nieco mniej przyjemnych. Przede wszystkim grafika. Tu ciśnie się na usta sporo cierpkich słów. Nie pamiętam (już) aż tak dobrze ST, by dać sobie uciąć rękę za prawdziwość tego, co zaraz powiem - ale moim zdaniem różnice pomiędzy grafiką obydwu tych produkcji są naprawdę niewielkie. YT chodzi w większej rozdzielczości niż ST, prawie na pewno jest barwniejsza i bardziej dopracowana w szczegółach - ale to nadeł grafika na tym samym poziomie; poziomie pierwszej połowy lat 90-tych (256 kolorów). Czyli z punktu widzenia gracza - prehistoria. Zatem dziś grafika YT może budzić takie uczucia, jakie wzbudza póżbijany 20-letni Volkswagen "Garbus" na tle lśniących chromem i lakierem metalic Toyot czy Hond. Niektórych taki kontrast zniesmaczy, innych rozśmieszy albo rozczuli. Ale są i tacy przecież, którzy właśnie za to kochają Garbusa i pokochają YT. Za co? Właśnie za tę jej prząsność, archaiczność i w sumie specyficzną acz nie pozbawioną uroku brzydotę. Wprawdzie ja się nie zaliczam do tych ostatnich - ale grafika YT, po pierwszym szoku estetycznym i nerwowym sprawdzeniu, czy przypadkiem nie strzeliła mi karta graficzna albo obluźowały się jakieś kabelki czy zaświrował monitor, szybko przestała mi przeszkadzać. Tak - nie "zaczęła się podobać", ale po jakimś czasie przestałem ją zauważać jako czynnik obniżający komfort grania. Podobnie było z dźwiękami i muzyką. Z tą ostatnią poszło o tyle łatwiej, że... nie było jej wcale. :) Zero, null, ani jednej nutki. Strata w sumie żadna, choć z drugiej strony karać to jedna z ulubieńszych rozrywek Japończyków, więc powinno tu być coś grać, tak dla zasady... No nic. Oprawa dźwiękowa jest ubożuchna, jednak nieźle udaje, że z głośników dobiega dużo więcej dźwięków niż naprawdę słyszymy. Powiem tak: wieżowiec żyje - co słycać. I wystarczy, choć na pewno mogłoby być lepiej.

Co jeszcze mnie wkurza... Parę rzeczy. Ot, coś, co powinno być podstawą w takiej grze, czyli opcje statystyczne. Np. pokazujące zadowolenie (albo i nie)

mieszkańców itp. Naturalnie takie opcje są i to całkiem sporo (np. statystyka ukazująca strukturę społeczeństwa odwiedzającego nasz budynek, czy procentowa ilość gości, którzy zostawiają u nas określone kwoty pieniędzy). Problem tylko w tym, że każda jest odrębną całością, nie można np. zmusić komputera, by pokazał nam, jaki procent odwiedzających pub to nieźle zarabiający młodzi pracownicy biurowi lubiący techno i mrożoną herbatę. A to by się cholernie przydało. Ponadto korzystanie z części takich opcji jest męczące i frustrujące. Szczególnie wkurzające jest poznawanie opinii konkretnego "ludźka". Ganiemy za nim z kursorem-mikrofonem jak szaleni (pamiętacie, co napisałem o szybkości ruchu ludzi w wieżowcu?), a gdy w końcu uda się kogoś takiego przydybać (np. w toalecie :)), to możemy np. dowiedzieć się, że "muszę pracować lepiej". Gość wychodzący z restauracji stwierdza np. "nudzi mi się"; facet przy automacie z kawą myśli o zakupie CD z dobrą (jaką???) muzyką itp. Po prostu często te opinie są zupełnie nie na temat, który nas aktualnie interesuje. (Dodajmy jednak, że można sobie zrobić stop-klatkę i spokojnie przeczeszać po kolei tych kilkuset klientów. Hm... kilkuset... arggh).

Tu przy okazji poruszamy problem różnic kulturowych. Jak się zdaje, gra przeznaczona jest ewidentnie na rynek japoński; odpowiedź na pytanie, czemu trafiła także w ręce długonosych barbarzyńców jest zapewne ukryta w jednej z tezek Archiwum X. I taki nieszczyśny "zamorski diabeł z włosami koloru słony ryżowej" biździ się potem, jaka muzyka odpowiada japońskiemu yuppie, czy dla japońskiej młodej matki ndwiedzającej fryzjera ważniejsze jest farbowanie włosów czy może jakaś wymyślana fryzura. Kto z Was wie, czy Japończycy bardziej lubią mrożony jogurt od lodów, lody od kwiatów, kawę od soku owocowego, cygara od papierosów mentolowych; czy wolą palić papierosy w wersji light, czy też takie, których jeden "dymek" potrafi oszłodzić pluton wojska... Czemu trzeba się nad tym zastanawiać? Otóż choćby dlatego, że (o czym już pisałem) od nas zależy ustawienie np. zawartości automatów z napojami czy % techno i popu w księgarni muzycznej, oferty pubu, księgarni itp. itd. I teraz ani nie

możemy sensownie zasięgnąć rady klienta, który właśnie dokonał w automacie jakiegoś zakupu (albo i nie dokonał), ani sprawdzić w odpowiedniej statystyce np. jaki procent urzędników zaczyna dzień od kawy czy herbaty. Do wszystkiego dochodzimy empirycznie, co trwa długo i jest tak kosztowne, jak i męczące. Sam w desperacji ustawiłem kiedyś na korytarzy chyba 8 kolejnych automatów, z czego każdy sprzedawał tylko 1 rodzaj napoju - i dopiero gdy zobaczyłem, przy którym jest najtłoczniej, mogłem odpowiednio przeskalować inne, na pozostałych piętrach. I co się okazało - gusta ludzi tego piętra (goście księgarni muzycznej - głównie studenci) nijak się miały do gustów kobiet robiących zakupy w sklepach jeden poziom wyżej, czy preferencji urzędników z biur z niższego piętra. Dla każdego rodzaju klienta trzeba ustalać to osobno!!! Arrgh x2! Przecież takich decyzji trzeba podjąć dosłownie setki!

Nie podoba mi się też np. brak elastyczności w ustalaniu czynszów. Autor założył, że czynsz wynosi od xxx od xxxx \$ i mogę go regulować co xx \$ (np. 1000-2000-3000-4000\$). A tak na zdrowy rozum: mój budynek? Mój. Czemu więc nie mam prawa ustalać dowolnych czynszów? Wolę wziąć 200\$ miesięcznie za biuro niż NIE wziąć 1000\$ i mieć pustostan. Tu tego zrobić nie mogę. Z kolei jeśli przy maksymalnym, czynszu

ludzie wręcz calują mnie po rękach za udostępnienie lokum - czemu nie mogę podyktować wyższych cen? Zapłaciliby! Bo autor woli, bym dobudowywał kolejne piętra czy nowy wieżowiec? Nie, dzięki, pozostaje.

Takich (nie)smaczków mógłbym wymienić jeszcze parę. Ale myślę, że nie ma potrzeby, że macie już wyrobiony obraz tej gry: trochę niedzisiejszej, nie pozbawionej wad - ale jednak mającej w sobie "coś". Trudno to zdefiniować; ta gra mimo wszystko budzi jakąś podświadomą sympatię i łatwo pozwala na parę godzin zapomnieć o świecie zewnętrznym. (To naturalnie tylko u tych, u których oprawa graficzna nie jest najważniejsza.) No cóż, nowy pracodawca pana Saito nie był dotąd potentatem na rynku "simów". Prawdę

U dołu:
Mam już jednego snoba na koncie!!!



mówiąc w ogóle się tam nie liczył i zapewne nie miał większego pojęcia o panujących trendach i osiągnięciach innych firm. Być może dlatego Sega pokusiła się o wydanie Yoot Tower w takiej formie, w jakiej ją właśnie widzicie. (Albo Japończycy mają naprawdę dziwne gusta...)

Jak to mówią: "pierwsze koty za płoty". Sukces to na pewno nie będzie (przynajmniej tam, gdzie ludzie nie mają złotej skóry), ale i wstydzić się specjalnie nie ma czego. Z dwojga zlewo wolę przecież (i nie tylko ja) grać w takie gry made by Sega, niż w jakieś bajecznie kolorowe oraz puste niczym wydrążony kokos rozmaite arcadówki-konsolówki-ścigalki, konwertowane przez tę firmę na PC z PSX czy innego Saturna. Liczę, że miazg kasy oraz potencjału Segi + IQ Saito już wkrótce zaowocuje czymś bardziej reprezentacyjnym.

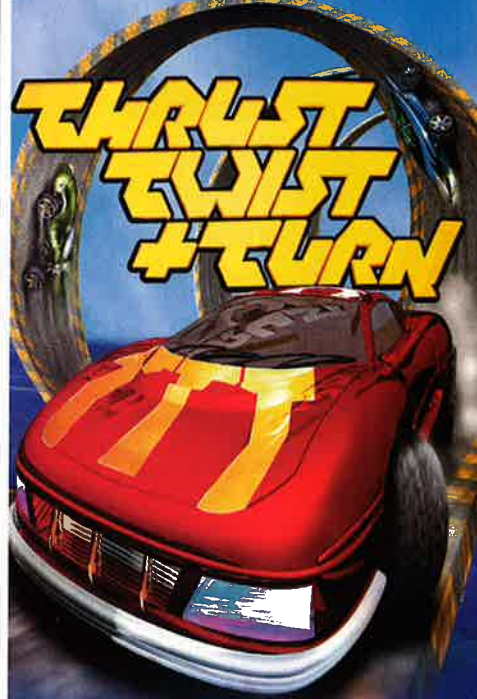
Producent:
Sega Entertainment

Wymagania:
P-90, 16 Mb Ram, CDx4,
Win95/98, 60-120 Mb na HDD

Internet: <http://www.YootTower.com>

Dystrybutor:
Sega Entertainment

100%-owo TRÓJWYMIAROWA GRA WYŚCIGOWA



- "TTT olśniewa grafiką i szybkością."
Świat Gier Komputerowych 4.99
- "TTT (...) to bajecznie kolorowe wyścigi."
Świat Gier Komputerowych 4.99
- "To wszystko zamknięte w pięknie graficznie opakowane i obwieszono industrialną oprawą dźwiękową."
PC Games CD 5.99
- "Cyberpunkowy klimat (...) Wykrecone pod niebo trasy i futurystyczne wozy..."
PC Games CD 5.99
- "Ta gra to jeden wielki efekt specjalny."
IO 4.99

Plusy:

- bezprelensjonalna
- trudno to precyzyjnie określić - ale gra budzi sympatię
- bardziej złożona niż się na początku wydaje
- ...a na początku wydaje się mocno złożona

Minusy:

- grafika i dźwięk - ojjjj...
- brak sensownie rozwiązanych opcji statystyki
- niektóre oddórne ograniczenia zasad gry są wkurzające
- trudno czasem zrozumieć japońską mentalność i gusta
- powrót do przeszłości...

Ocena:

6

Informacja handlowa: 018 / 444-056 Sprzedaż wysyłkowa: 094 / 346-1156

Tel. 2 Włocławek: 84 611 11 11, 84 611 11 12, 84 611 11 13, 84 611 11 14, 84 611 11 15, 84 611 11 16, 84 611 11 17, 84 611 11 18, 84 611 11 19, 84 611 11 20, 84 611 11 21, 84 611 11 22, 84 611 11 23, 84 611 11 24, 84 611 11 25, 84 611 11 26, 84 611 11 27, 84 611 11 28, 84 611 11 29, 84 611 11 30, 84 611 11 31, 84 611 11 32, 84 611 11 33, 84 611 11 34, 84 611 11 35, 84 611 11 36, 84 611 11 37, 84 611 11 38, 84 611 11 39, 84 611 11 40, 84 611 11 41, 84 611 11 42, 84 611 11 43, 84 611 11 44, 84 611 11 45, 84 611 11 46, 84 611 11 47, 84 611 11 48, 84 611 11 49, 84 611 11 50, 84 611 11 51, 84 611 11 52, 84 611 11 53, 84 611 11 54, 84 611 11 55, 84 611 11 56, 84 611 11 57, 84 611 11 58, 84 611 11 59, 84 611 11 60, 84 611 11 61, 84 611 11 62, 84 611 11 63, 84 611 11 64, 84 611 11 65, 84 611 11 66, 84 611 11 67, 84 611 11 68, 84 611 11 69, 84 611 11 70, 84 611 11 71, 84 611 11 72, 84 611 11 73, 84 611 11 74, 84 611 11 75, 84 611 11 76, 84 611 11 77, 84 611 11 78, 84 611 11 79, 84 611 11 80, 84 611 11 81, 84 611 11 82, 84 611 11 83, 84 611 11 84, 84 611 11 85, 84 611 11 86, 84 611 11 87, 84 611 11 88, 84 611 11 89, 84 611 11 90, 84 611 11 91, 84 611 11 92, 84 611 11 93, 84 611 11 94, 84 611 11 95, 84 611 11 96, 84 611 11 97, 84 611 11 98, 84 611 11 99, 84 611 11 100

Official Formula 1 Racing

Na szykanie

Wyścigi Formuły 1 to bez wątpienia jeden z bardziej kultowych sportów na Ziemi. Dziesiątki tysięcy fanów zgromadzonych na torach, miliony kibiców przed telewizorami na całej kuli, piękne hostessy i bogaci sponsorzy, potężne holidy - to znak firmowy F1. Kłopot w tym, że tak to wygląda tylko w "cywilizowanym" świecie. W Polsce jest dużo gorzej. Zawsze dziwiło mnie, dlaczego w naszej ojczyźnie jest tak małe zainteresowanie tym sportem. Siebie potrafię zrozumieć, wszak czuję wręcz antypatię w stosunku do pojazdów na czterech kółkach, ale czy naprawdę u nas nie ma fanów tego tak widowiskowego sportu?

ELD

Inaczej sprawa ta przedstawia się wśród graczy. Samochodówki, a szczególnie wyścigi F1 cieszą się niesłabnącym zainteresowaniem. W ciągu roku pojawia się kilka lepszych lub gorszych symulacji z tego gatunku. Wymienię tu tylko Monaco Grand Prix 2 ze stajni Ubi Soft czy też Prost Grand Prix, który został umieszczony na kwietniowym krążku CDA. Tylko dlaczego w ostatnich latach wszystkie symulacje F1 nie wybijają się ponad przeciętną? A wydawać by się mogło, że wraz z wejściem do pospolitego użytku akceleratorów wyścigówki będą świecić tryumfy. Taka sytuacja ma jednak szansę się wkrótce zmienić, a to za sprawą najnowszej symulacji F1

U dołu:
Kancelaste kola to zmore komputerowych F1. Tutaj na szczęście jest Inaczej - na zakrętach w każdym razie nie trzęsie...



wyprodukowanej przez Eidos. A imię jej brzmi (czas na fanfary) - Official Formula 1 Racing. Jak na razie wszystkie znaki na ziemi i niebie wskazują, że ma ona duże szanse stać się czymś obowiązkowym dla zwolenników F1.



Mile zostałem zaskoczony przez Official F1 Racing już przy samej instalacji. Do wyboru miałem jej wersję minimalną i standartową. Wybrałem tę drugą i zgadnijcie, ile zajmuje? Cale 51 mega, co przy dzisiejszych instalacjach minimalnych liczących po 200-300 megasów to wręcz śmiesznie mało. Tak rozochoceny odpaliłem grę i znowu mile zaskoczenie w postaci bardzo wymownego demka, które idealnie wprowadza nas w wielki świat F1. Po takiej rozgrzewce aż chce się grać. Co mamy do wyboru? To co zwykle w symulacjach F1, czyli Single Race, Practice, Quick Race i oczywiście najciekawsza opcja - Championship. Dla "sieciowców" przygotowano całkiem rześkiego Multiplayera, a zagrać będziesz mógł przez Modem, TCP/IP, IPX oraz połączenie szeregowo. Powrócę jednak do najbardziej chyba każdego fana interesującej możliwości rozegrania sezonu (Championship). Tak jak u konkurencji możesz go rozegrać na dwa sposoby: Arcade i Simulation to coś w sam raz dla maniaków jak najwierniejszego oddania realizmu F1. Ułatwieniem jest także wybór któregoś z trzech poziomów trudności (Novice, Standard, Expert).

Gracze z bardziej amatorskim podejściem znajdą nawet opcję Driving Aids ułatwiającą zdecydowanie życie początkującym kierowcom. Możesz tutaj ustawić automatyczną skrzynię biegów (Auto Gearbox), pomoc przy hamowaniu (Breaking Assist), wyświetlanie optymalnego przełożenia biegów (Gear Help), bezkolizyjność (Damage Free) i szybki powrót na tor po kraksie (Repositioning). Tym samym każdy gracz powinien dopasować sobie bez problemu w jaki sposób chce rozegrać sezon.

A na sezon składa się szesnaście wyścigów. Oczywiście oddanych

z maksymalnym realizmem. Będziesz się ścigał m.in. na brytyjskim Silverstone, włoskim Monza czy brazylijskim Interlagos. Prawdziwie i to z obecnego sezonu są również wszystkie teamy i kierowcy zasiadający za kierownicami bolidów. Maniacy F1 mogą nawet poczytać sobie wszelkie dane dotyczące zespołów fabrycznych oraz kierowców. Muszę przyznać, że są one bardzo szczegółowe. Zaś sama jazda? Po odpowiedniej konfiguracji przekonałem się na własnej skórze, że jest to pełen realizm. Z tak

dokładnie ukazanymi wyścigami F1 jeszcze się nie spotkałem, a moje wyniki mogą określić co najwyżej jako przeciętne. No oż, Alain Prost to ze mnie na pewno nie jest :(. Zachowanie bolidów, jak i sama otoczka, powodują iż czujemy się jak prawdziwi kierowcy F1.

Ta "otoczka" to przede wszystkim znakomicie oddany pit stop. Tam znawca tematu wyżyje się na całego i podrasuje bolidą tak, że będzie chodził jak szwajcarski zegarek. Możesz ustawić przed wyścigiem w pit stopie ustawienie skrzyni biegów, ilość paliwa w baku, typ opon czy też taktykę, czyli na których okrążeniach będziesz jechał do boksu. Ciekawostką jest również możliwość z opcji oglądnięcia przed wyścigiem toru... z lotu ptaka! A konkretnie z helikoptera. Wygląda to widowiskowo, ale czy to w jakimś stopniu pomaga w czasie wyścigu - to raczej wątplię. Jeśli jednak ktoś lubi ładne widoki... Reszta opcji przed wyścigowych to standard. Treningi, kwalifikacje itd.

Wreszcie nadchodzi ten długo oczekiwany moment, gdy stojąc na pole position oczekujesz na zielone światło... Zapala się... ryk bolidów miesza się z okrzykami kibiców... powietrze wypełnia się smrodem spalin... spod zawieszania sypią się iskry... komentatorzy wrzeszczą do mikrofonów... a Ciebie siła odrzodkowa wciska w ciasny fotel. Nie żartuję. Tego wszystkiego możecie doświadczyć w Official Formula 1 Racing. No, może tylko z tymi spalaniem to przesadziłem :). Realizm prowadzenia bolidów zaskakuje. Złapałem się nawet na tym, że wchodząc pomiędzy szykany, balansowałem całym ciałem! Poważnie. Co prawda czasami mi się to zdarza, ale... niezbyt często, a już na pewno nie w samochodówkach :). Trudno jest mi tutaj opisać, jak zachowują się bolidy, bo do tego trzeba mocno gestykulować i mocno podnosić głos. One po prostu trzymają się nawierzchni tak jak prawdziwe, także przyspieszają i hamują, a także następują w nich realne awarie. Kto choć kilka razy oglądał relacje TV





z Grand Prix F1, ten zaraz przyzna mi rację. A po przejechaniu kilku wyścigów doceni kunszt ścigających się kierowców.

Nie bez znaczenia na przebieg rywalizacji pozostają warunki atmosferyczne. Nie życząc nikomu, aby rozgrywał swój wyścig podczas padającego deszczu, bowiem i tutaj autorzy postarali się odwzorować bardzo dokładnie zachowanie bolidów na mokrej nawierzchni. Pojazd ślizga się i miota po torze, a jeżeli jeszcze źle dobierzesz opony - to po Tobie. Trawnik bądź bandaż musi być murowany (na szczęście "murowana bandaż" nie oznacza bandy murowanej... z cegiel, więc można to przeżyć). Dodatkowo padający deszcz powoduje ograniczenie widoczności. No i ta chlapająca woda spod kół...

Zanim przejdę do omówienia grafiki, ciekawostka organizacyjna. Otóż głównym szefem programistów odpowiadających za Official Formula 1 Racing jest... nasz rodak. Nawet nie tak dawno temu nasz Naczelnny miał okazję z nim porozmawiać. Chłopak nazywa się Marcin Korolczuk. W firmie Lankhor cieszy się wielkim uznaniem, bo w końcu to w jego rękach spoczywają losy całego kodu. A czy powinniśmy być dumni z naszego rodaka? I tak i nie, gdyż graficznie OF1R ma zalety, ale

DEMO
NA CD
9.99
ACT

Plusy:

- spory realizm
- możliwość obejrzenia toru z lotu ptaka
- dużo opcji konfiguracyjnych
- ładna grafika bolidów i torów (ale nie otoczenia)
- wszystkie dane jak najbardziej zgodne z tegorocznym sezonem F1
- warunki pogodowe
- kosmicznie niskie wymagania sprzętowe. Tylko jak na takim trupie to chodzi?

Minusy:

- grafika otoczenia (publika, drzewa etc.)
- czegoś tu jednak brakuje... może pięknych hostess? :)

Ocena:

7

również wady. Generalnie ślicznie wyglądają bolidy i tory, ale tylko gdy nie patrzy się na publikę oraz np. drzewa, bo w tym momencie obleśne, z dużą porcją pikseli bitmapy odrzucają sprzed monitora. Na nic się tu zdaje 12 megowa dopalka. Piksele i płaskość rządzi na całego, a przecież wystarczy popatrzeć na pojazdy, aby zobaczyć, że jednak można odwalić kawal dobrej roboty. Wygląda to mniej więcej tak, jakby programiści zapomnieli, że liczy się coś poza bolidami, reklamami i torami, na których się ścigają kierowcy... Grając w OF1R miałem więc mieszane uczucia co do grafiki i dlatego znalazła się ona po stronie plusów i minusów.

Niczym specjalnym nie wyróżnia się muzyka i dźwięk. Co można zresztą powiedzieć o ryku silników pojazdów F1? Że są oryginalne? I don't think soooo! To samo dotyczy pisku hamulców. Jedyne komentarz umożliwia jazdę, chociaż także nie należy do jakichś fenomenalnych. A muzyka należy do tych, które gdzieś tam sobie pogrywają w tle i nie zwracają na siebie specjalnej uwagi.

Tak jak już napisałem na początku tej recenzji Official Formula 1 Racing ma szansę stać się obowiązkową pozycją dla fanów tego sportu. Jest to jak na razie według mnie najlepsza symulacja F1 w tym roku, choć także nie ustrzegła się pewnych drobnych błędów. Na szczęście te niedociągnięcia graficzne są nadrobiane z nawiązką przez spory realizm jazdy bolidem. Możecie sami się poczuć jak to jest kiedy siedzi się za kółkiem takiej rakety i poczuć jakim przyspieszeniem dysponuje taka zabawka.

ACT

Wymagania:

P90, 16 RAM, WIN 95/98, Direct X 6, CDx4

Internet: <http://www.eldosinteractive.com>

Producent:

Eldos Interactive

Dystrybutor:

Mirage tel. (022) 616 1551

INFO

ICH OSTATNIE SŁOWO:



- 91/100



- 93%

ŚWIET
KOMPUTEROWYCH
POLECA

- 5/5/5



Informacja handlowa: 018 / 444-0560
Sprzedaż wysyłkowa: 094 / 346-1156

Hidden and Dangerous is a trademark of Illusion Software. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. Published by Take 2 Interactive Software.



amd.hotline@pro.onet.pl

Quake II Quad Damage

Poczwórne podwójne Q

Pojawienie się wersji testowej Quake II (Arena stało się - jak każde wydarzenie nadzwyczajne - przyczyną wielu kształtujących się tendencji w quakerwym świecie. Jedną z nich jest "wystraszanie krasu" przeciw tym wszystkim, dla których w porównaniu z "jedynką" rabulety latają zbyt wolno... I vice versa - jawne podrywanie starszych z "dzieciaków", których walki sieciowe zaczęły się dopiero w maju. Innym, równie ciekawym, jest fakt, jaki objawił się nieopodal mnie w postaci ogromnego (tak na oko rozmiar standardowy razy dwa) pudła z napisem Quad Damage: widać po nim, że zaczyna się ostateczne czyszczenie magazynów z kopii podstawki i dodatków z "jedynki" dwukrotnie skróconym Q.



FIREWALL

Fakt ten trzeba rozumieć jednak: mimo powyższych podziałów i niechętnych opinii, producenci (Activision) pewni są ogromnej sprzedaży QIII. Zanim jednak wstrząsanymi ("quake"!) przejęciem rękami zrzucimy płytkę z pełną jego wersją na tackę cedeka - warto może zająć się tym, który jeszcze przez długi czas będzie zajmować spory procent czasu "pracy" usiesionych - tym poprzednim... Tym bardziej (!) jeśli Twoje, graczu, pierwsze emocje związane z walkami sieciowymi są made by Arena. Wspomniany powyżej Quad Damage nadaje się zaś tak do pośpiesznego nadrobienia braków, jak i zwyczajnego "zabijania" czasu w oczekiwaniu na premierę wyśmienicie! W jego skład bowiem wchodzi podstawa + wszystkie trzy oficjalne doń dodatki: The Reckoning, Ground Zero, i sieciowe Extremities.

Najistotniejszą cechą kompletu jest jego wszechstronność. Wszyscy gracze, poczynając od tych off-line, a kończąc na nie dostrzegających już trybów sigle player znajdują coś, a nawet więcej, co ich zainteresuje. Ci pierwsi znajdują w komplecie trzy pełne kampanie rozgrywane we wrogich krajobrazach Stroggos (oczywiście dorzucające do wspólnej puli niemiluchów nowe, nierzadko śmieszne i ciekawe gatunki, nową broń i power-upy). Ci "szybsi i bardziej celni" - nowe mapy deathmatchowe, nowy śmiertelności sprzącznik, nowe "światliki" i oczywiście - nowe tryby walki, stanowiące miłą odmianę po tygodniach standardowego lożenia "każdy przeciw wszystkim". Wszystkim, którzy przeoczyli recenzje wchodzących w skład Quad Damage dodatków, przypomnę: dwie pierwsze - The Reckoning (CDA no. 3/98) i Ground Zero (no. 11/98) to

standardowe add-ony oferujące graczom krótką (18 i 14 poziomów) kampanię wymierzoną przeciw kolejnym fortecom Stroggów. Dodatki do m-playersa w The Reckoning są i nic ponadto, w GZ jednak dla odmiany warto się nimi zainteresować (choćby dla power-upów - Defender's Sphere jest całkiem do przyjęcia!).

O Extremities - dodatku stricte sieciowym - wypowiedziałem się stosunkowo niedawno (w 3/99). Teraz przyjdzie mi jedynie powtórzyć swą opinię: jest świetny jak na zbiór dodatków, smutne jednak jest to, że jakkolwiek składa się z elementów robionych przez graczy dla graczy, a więc freewareowych, trzeba zań płacić. Taktownie nie stwierdzę, co sądzę o takich praktykach - tym bardziej, że miałem już okazję zapoznać się z opinią o mojej opinii niezbyt zachwyconych oceną E. dystrybutorów... Extremities to zbiór połączonych menu dodatków - od modów (m.in. Rocket Arena czy Action Quake 2), poprzez całe zestawy plansz i skrinów, po boty, a ściślej - jednego bota - Erazera (czemu nie CRBot'a?!) wyposażonego we wspaniały, kompleksowy, a zarazem banalny w użyciu starter. Dodatkowo na krążku znajduje się patch 3.20 i sharewarowa wersja QSpy'a.

Jak widać, szczęśliwy nabywca Quake II Quad Damage będzie w stanie spojrzeć (z pewnej perspektywy czasowej) na całą wydawniczą historię Quake II, zaś dzięki dokładnemu zapoznaniu się z jej kamieniami milowymi nabędzie obycia, jakie niezbędne jest podczas prób udowadniania światu, że quake-manem jest od bez mała stuleci... Przy okazji zaś wspomnianego zapoznawania będzie

znakomicie się bawić, gdyż - jakkolwiek QII powoli się starzeje - to w trybie deathmatchu wciąż zachowuje młodzińczy entuzjazm. Jak cały ów "pamiętnik" nazwany Quad Damage ocenić? Nie są to już przecież produkty nowe i świeże... W międzyczasie też, tj. pomiędzy ich premierą i pra-



premierą w postaci obecnego "maxi packa", miałem okazję pograć w rzeczy z technicznego punktu widzenia i w osobistym odczuciu lepsze (m.in. Unreal) - a nie wolno zapominać, że i oceny się dewaluują. Tym niemniej sądzę, że krzywdzące byłoby dla legendy przyznanie oceny niższej niż 7. Siódemka wciąż zaś oznacza "lepiej niż dobrze".

Plusy:

- wszystko w jednym

Minusy:

- to wyłącznie reedycja
- na dodatek sprzedawana wyłącznie na Zachodzie - u nas kosztowałaby około 400 zł!

Ocena:

7

Q-ACTION

Producent:
id/Activision

Wymagania:

win 95/98/NT 4.0, p133, 24 Mb RAM

Dystrybutor:

Brak

Internet: <http://www.activision.com>

INFO

Zamawiam płyty:

☐ Q2.....	25,00 zł
☐ Matematyk.....	59,00 zł
☐ Tipsomaniak.....	25,00 zł
☐ Lightflow.....	20,00 zł
☐ Internetowy Niezbędnik.....	25,00 zł
☐ fUnReal.....	25,00 zł

☐ proszę o przesłanie faktury VAT

Nasz NIP:

☐ Upoważniam firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

Zamawiam płyty:

☐ Q2.....	25,00 zł
☐ Matematyk.....	59,00 zł
☐ Tipsomaniak.....	25,00 zł
☐ Lightflow.....	20,00 zł
☐ Internetowy Niezbędnik.....	25,00 zł
☐ fUnReal.....	25,00 zł

Zamawiam płyty:

☐ Q2.....	25,00 zł
☐ Matematyk.....	59,00 zł
☐ Tipsomaniak.....	25,00 zł
☐ Lightflow.....	20,00 zł
☐ Internetowy Niezbędnik.....	25,00 zł
☐ fUnReal.....	25,00 zł

Zamawiam płyty:

☐ Q2.....	25,00 zł
☐ Matematyk.....	59,00 zł
☐ Tipsomaniak.....	25,00 zł
☐ Lightflow.....	20,00 zł
☐ Internetowy Niezbędnik.....	25,00 zł
☐ fUnReal.....	25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty (za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

Zamów trzy dowolne płyty z naszej oferty (za wyjątkiem Lightflow), a dostaniesz dodatkowo w cenie tych trzech płyt, krążek Lightflow oraz Plakaty CD-Action.

podpis zamawiającego

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty (za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

Zamów trzy dowolne płyty z naszej oferty (za wyjątkiem Lightflow), a dostaniesz dodatkowo w cenie tych trzech płyt, krążek Lightflow oraz Plakaty CD-Action.

podpis zamawiającego

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty (za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

Zamów trzy dowolne płyty z naszej oferty (za wyjątkiem Lightflow), a dostaniesz dodatkowo w cenie tych trzech płyt, krążek Lightflow oraz Plakaty CD-Action.

podpis zamawiającego

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty (za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

Zamów trzy dowolne płyty z naszej oferty (za wyjątkiem Lightflow), a dostaniesz dodatkowo w cenie tych trzech płyt, krążek Lightflow oraz Plakaty CD-Action.

podpis zamawiającego

Jedna i pierwsza w swoim rodzaju "biblia" dla prawdziwych maniaków gier. Selki lipsów, solucji do najpopularniejszych gier (naturalnie po polsku), edytorów, tips-machine, save-game'ów, trenerów, patchy, Drivery, mnóstwo programów narzędziowych (np. do ściągania screenów, tworzenia trenerów, cheatowania gier, modyfikacji save). Tamże kursy obsługi tychże narzędzi i "poradnik hackera". A na deser dodatki do serii FIFA, Rainbow Six i innych gier, użytki dla posiadaczy rozmaitych akceleratorów, magazyn dyskowy dla graczy... W sumie kilkadziesiąt Mb atrakcji!!! Z "Tipsomaniakiem" możesz tylko wygrać!!!

25.00



Krążek "Tipsomaniak" powstał przy udziale redakcji CD-Action oraz Action Plus

Pierwszy nieoficjalny krążek z dodatkami do gry Quake 2. Na płycie znalazły się nowe poziomy (single/multiplayer), edytory poziomów, wygaszacze ekranów, ikony oraz tapety stworzone na podstawie tej słynnej gry ID Software. Obowiązkowe dla każdego fana gatunku FPS.



25.00

**Zapomnij
o problemach
z matematyką!**

NOWOŚĆ



9.00

Multimedialny program do nauki matematyki. Jako jedyny zawiera aktualny program nauczania dla szkół podstawowych i gimnazjum zgodny z zaleceniami Ministerstwa Edukacji Narodowej. W programie znajdziesz ponad 1500 zagadnień i definicji, 17 prezentacji multimedialnych, 5500 zadań, testy sprawdzające. Matematyk rozwiązuje zadania domowe. rysuje wykresy funkcji oraz konstruuje dowolne figury geometryczne.

Pamiętaj, cena aktualna tylko do końca sierpnia!!!

Pierwszy nieoficjalny krążek z dodatkami do gry Unreal. Na płycie znalazły się między innymi nowe poziomy (single/multiplayer), edytory, wygaszacze ekranów, ikony oraz tapety stworzone na podstawie tej słynnej produkcji z EPIC Megagames. Obowiązkowe dla każdego fana tej gry.



5.00

Lightflow to pierwszy krążek zespołu Aural Planet. Lightflow to ponad 70 minut muzyki utrzymanej w konwencji ambient-trance, czyli północnie mówiąc - wolnego, "klimatycznego" techno. Aural Planet tworzą znani muzycy z tzw. "sceny komputerowej": Jacek "Falcon" Dojwa, Konrad "key G" Gmurek i Adam "Scorpi" Skorupa. Uczęta dla uszu złaknionych dobrej muzyki!



0.00

Internet jest najbardziej zaawansowanym sposobem przekazywania informacji i komunikacji międzyludzkiej. Dzięki usługom oferowanym w globalnej sieci możesz między innymi zdobywać wiedzę, dokonywać zakupów, prowadzić pogawędki z ludźmi na całym świecie, poszukiwać interesującego oprogramowania. Praca z internetem wymaga jednak użycia odpowiednich narzędzi. Na prezentowanej płycie CD zgromadziliśmy wszystko, co konieczne i pomocne podczas korzystania z najpopularniejszych internetowych serwisów - WWW, FTP, IRC, E-mail. Jeżeli chcesz być w kontakcie ze światem, skorzystaj z naszej oferty!



5.00

Pokwitowanie dla poczty

zł gr
słownie złotych
wpłacający.....
Dokładny adres.....
PIN:.....
na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł gr
słownie złotych
wpłacający.....
Dokładny adres.....
PIN:.....
na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł gr
słownie złotych
wpłacający.....
Dokładny adres.....
PIN:.....
na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł gr
słownie złotych
wpłacający.....
Dokładny adres.....
PIN:.....
na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego



The Operational Art of War vol. II

Wojny - głównie - urojone

Tak sobie nieraz słucham rozmów w naszej redakcji, naturalnie tych poświęconych komputerom. Ścisłej - ich kolejnym upgrade. Prym w takich dyskusjach wiodą miłośnicy FPP i symulatorów. Namiełnie dyskutują nad wadami i zaletami Voodoo 3 i TNT2, biadają nad cenami nowych płyt głównych, martwią się, że 64 Mb Ram to już za mało, kombinują, skąd by tu jeszcze wyrwać te brakujące xxx zł na nowy sprzęt. A ja siedzę sobie w kącie i śmieję się w kufak. Czemu? Ponieważ od 3 lat RAZ upgradeowałem swój sprzęt, dokupując Voodoo 1 i zmieniając P100 na P166 oraz 16 na 32 Mb Ram. To właśnie jeden z plusów grania głównie w lurowe strategie i RTSy. Wymagania sprzętowe takich gier też naturalnie rosną - ale na szczęście umiarkowanie. Dzięki temu można zaoszczędzić kupę kasy. Zamiast kupować najnowszy hiper-bajerancki dopalacz (który za 3 miesiące ustąpi miejsca jeszcze nowszemu), ja inwestuję te pieniądze w zakup swoich ulubionych gier.

MAC ABRA

Ostatnio dość mocno zaswędziały mnie palce, gdy ujrzałem nowość z TalonSoftu, czyli tę właśnie grę. Tu mała dygresja. Do produkcji TalonSoftu mam stosunek ambiwalentny. Z jednej strony dostają alergii, gdy pada słowo "battleground", a objawy znacznie się zaostrzają, gdy w tym samym zdaniu pojawi się cokolwiek związanego z wojną secesyjną. Z drugiej strony takie gry jak Western i Eastern Front wywołują natomiast dużo pozytywniejszą reakcję. Nietrudno się więc domyślić, że omawiana tu gra TOAW 2 zalicza się do tej drugiej kategorii i na szczęście nie ma żadnego związku z Północą i Południem (ufff). W ogóle jest to druga część cyklu. Przysnążę, że pierwsza część jakoś przeciekła mi przez palce (no co - czy ja muszę grać we

WSZYSTKO?!), więc tym razem uniknięcie ulubionych przez omawiających rozmaite sequele recenzentów zwrotów typu "w porównaniu do poprzednika..." "w stosunku do pierwszej części" itd. Po prostu (chcąc czy nie) omówię ją tak, jakby była to część pierwsza. Dodam tylko, że cykl TOAW omawia wszystkie ważniejsze konflikty, które rozegrały się w latach 1939-2000. Część pierwsza była głównie o II wojnie światowej + wojna w Korei. Część druga omawia zaś konflikty mające miejsce w latach 1956-2000.

Tak przynajmniej jest w teorii. W praktyce mina mi się nieco wydłużyla, gdy okazało się, że z 9 dostępnych w grze kampanii większość (bo 6 - czyli 75%) to scenariusze fikcyjne. A ściślej - hipotetyczne (bo to jednak nie to samo). Zasadniczo można by się cieszyć, że druga połowa XX wieku była o tyle mniej burzliwa od



pierwszej, że dużych "poważnych" wojen było mało... ale może nie w tym momencie. Powiem tak: rozumiem, że scenariusze hipotetyczne mają swe uroki, ale autorzy tutaj sporo przegięli. Aż trzy kampanie dotyczą starcia śp. Układu Warszawskiego z NATO. A to już troszkę przesada - jeden, góra dwa, śmiało by wystarczyły. Do tego dochodzi jeszcze fikcyjna inwazja USA na Kubę i także starcie ZSRR-Chiny (choć przecież coś takiego miało miejsce w rzeczywistości, tyle że na dużo mniejszą skalę) plus kolejna wojna w Korei. Natomiast realne scenariusze to: wojna bliskowschodnia (Izrael vs Arabowie w 73) i dwa epizody w Wietnamie. I to wszystko...

Nie chcę być zgryźliwy, ale: Afganistan, Jugosławia, Irak, (tak Pustynna Burza, jak i wojna Iran vs Irak), Czeczenia, kilka innych wojen izraelsko-arabskich, mnóstwo lokalnych wojen w Afryce (choćby secesja Katangi), Falklandy, inwazja amerykańska na Grenadę, konflikt chińsko-wietnamski i indyjsko-chiński itd. itp., to chyba wystarczająca ilość materiałów, by wykroić kilka naprawdę soczystych kampanii, całkowicie opartych na faktach? OK, wiem, że założenia tej gry, gdzie zwykle dowodzimy brygadami i dywizjami (ale są i takie, gdzie komendujemy tylko batalionami i kompaniami) nie bardzo może przystawać do części wymienionych przeze mnie, starć - ale mimo wszystko uważam, że autorzy gry poszli stanowczo na łatwiznę. W końcu dużo trudniej się rekonstruuje jakieś historyczne wydarzenia niż popuszcza wodzy fantazji. Tym niemniej: noblesse oblige! Jeśli w tytule gry byłoby słowo "hipotetycal" - nie miałbym uwag. Ale nie ma, więc kręcę nosem. Tym bardziej, że autorom nie chciało się też postarać o jakieś misje solowe czy tutorialle etc. (Choć dla odmiany dołączyli edytor). W efekcie, dla zwolenników zmiany biegu historii zbyt wiele do grania nie ma; za to dla maniaków political fiction jest aż za dużo.

Nie bez kozery wspominałem wcześniej o Western i Eastern Frontie. TOAW 2 bazuje bowiem na ich engine, naturalnie wzbogaconym i rozbudowanym w stosunku do pierwowzorów. W każdym razie jeśli te gierki Wam się spodobały, możecie w ciemno kupować i TOAW 2. Akcja gry rozgrywa się na podzielonej na heksy mapie (to, czy są one - i nie tylko one - widoczne, zależy już od preferencji gracza). W zależności od scenariusza jeden heks obejmuje 2,5-50 km (najczęściej jednak 10-15 km). Mapę mamy w dwóch skalach (nie licząc mapki taktycznej), jednostki pokazane są albo jako tradycyjne ikony - albo obiekty 3D (tu znów wszystko zależy od woli gracza). Jedna tura to (w zależności od wybranej misji) od 6 do 48 godzin czasu rzeczywistego. Na skuteczność naszych działań ma wpływ otoczenie (od ukształtowania po warunki pogodowe). No ale to już standard w strategiiach, więc wspominać o tym raczej jako forma, i to raczej z tej przyczyny, iż Bogiem a prawdą, to chyba nie spotkamy w tej grze nic, czego byśmy już wcześniej nie widzieli w innych produkcjach. Lecz nie jest to dla mnie (duża) wada - wolę starannie zrealizowaną grę opartą na sprawdzonych patentach, niż jakieś dziko nowatorskie rozwiązania, wprowadzane na siłę, na zasadzie "wprawdzie to bez sensu - ale za to nigdy wcześniej nie spotykane" (vide choćby Battle of Britain - też tej firmy). No, konserwatysta jestem i tyle.



Inna rzecz, że jako konserwatysta dość boleśnie odczułem brak tak standardowego rozwiązania jak encyklopedia sprzętu. Zawsze z chęcią je czytam, by się przy okazji troszkę dokształcić, dowiedzieć o tzw. rysie historycznym, sytuacji, która spowodowała wybuch danej wojny itd. Tego tu niestety nie ma lub jest w arcy-symbolicznej ilości. Buuu...

Warto pochwalić oprawę audio. Swoją drogą mało na zawał nie padłem, gdy już podczas instalacji gry huknęło mi w słuchawkach (takich wkładanych do uszu) - szok był niezły. Szkoda tylko, że muzyka nie jest na audio-trackach. Wprawdzie momentami robi się ona nieco smutna - ale w sumie klasę ma i klimat jest. Efekty dźwiękowe są przyzwoite, nie powinniście mieć do nich zastrzeżeń. A i grafika też itp. jest jak najbardziej na czasie, tj. nie odstaje od innych konkurencyjnych produktów z tego gatunku. Intro... w sumie fajne, choć (prawdę mówiąc) wieżyczki rosyjskich (ściślej: UW) czołgów są chyba wyraźnie zbyt "plaskate" i nijak nie przypominają realnych T-72 czy innych T-55. No ale to drobiazg.

Z innych nieco irytujących drobiazgów wymienilibym to, że w scenariuszach, gdzie występują wojska UW, traktowane są one jako jednostka... O ile po stronie NATO wyraźnie wydzielono np. siły Anglików, Francji czy Belgów (i to często mające różnicowane parametry), to UW traktowany jest jako jedna wielka całość. Niby nie, ale powiedzmy byłoby milej, gdybyśmy mogli

tam spotkać (wyraźnie zaznaczone) nasze, polskie (choć walczące po niewłaściwej stronie) dywizje. Lecz cóż - widać dla producentów tej gry te wszystkie Czechy, Polscy, NRD, Bułgowie itp. to jedna wielka czerwona i kolektywna hydra, której po prostu trzeba skrócić kark, nie wdając się w szczegóły...

Z przyjemniejszych (i ważniejszych) rzeczy warto pochwalić AI wroga. Nawet dając sobie tzw. "fory" (opcja dostępna w menu), nie będzie łatwo pokonać komputer (nieważne, po której stronie). Może nie jest to jakaś

nadzwyczajna AI, którą warto chwalić się na boxie z grą - ale jej poziom na pewno może być powodem do zadowolenia dla jej twórców. Cieszy też niezbyt skomplikowany, a przyjazny w obsłudze interfejs użytkownika. Jak się okazuje, wcale nie trzeba wrzucać na ekran masy opcji i dziesiątków ikon, by móc kontrolować praktycznie wszystko, co tylko można w tej grze. Tu brawa! Podobnie jest z helpem - na poziomie, obszerny i konkretny.

Gra oferuje też tryb multiplayer (tylko via PBM, czyli email). Ktoś może uznać to za wadę - ale nie ja. Dowodząc taką masą wojsk, nie ma szansy na grę synchroniczną, a siedzieć z godzinę przed ekranem (a impulsy biją...), czekając, aż oponent wykona wszystkie posunięcia - cóż, znam lepsze i tańsze metody spędzania wolnego czasu. Zatem czeplić się nie będę.

W sumie: TOAW 2 to niezła gra. Ale dla tych, którzy lubią skomplikowane turowe strategię i nie przeszkadza im, że większość kampanii to tylko wymysł scenarzystów. Jeśli nie szukasz w grach strategicznych nadmiernych innowacji, a wolisz standardowe (co nie znaczy złe) rozwiązania, to nie zrobisz błędów, inwestując i w to dzieło TalonSoftu. A że mnie ta gra nieco rozczarowała (w niektórych jej aspektach) - cóż, tak czasem bywa. Zresztą to tylko moja subiektywna opinia, z którą nie każdy się zgodzi. I dobrze.

Plusy:

- dobra oprawa graficzno-dźwiękowa
- nietrudny (jak na strategię) interfejs
- AI wroga
- edytor
- porządny help
- na CD są najnowsze patche do kilku innych strategii tej firmy

Minusy:

- stanowczo za dużo scenariuszy hipotetycznych
- brak solowych misji, tutoriali itp.
- przydałaby się jakaś konkretna encyklopedia sprzętu
- w sumie nic specjalnie nowego ani oryginalnego

Ocena:

7

 Wymagania: P-133, 32 Mb Ram, Win95/98, DirectX, 25-290 Mb na HDD Internet: http://www.talonsoft.com	Producent: TalonSoft Take 2 Dystrybutor: Optimus SA tel. (018) 4440562
--	--

Battleground 9: Chickamauga

Secesja po raz drugi...

Ledwo co udało mi się oderwać od North vs. South, a już po raz kolejny Naczelný posadził mnie przed komputerem w roli generała. Żeby było śmieszniej, znów zostałem generałem w czasie wojny secesyjnej, tyle tylko, że tym razem nie walczyłem w żadnym znanym miejscu, nie spotkałem żadnej znanej nam z historii postaci... Czy to źle? Chyba nie... Jak dla mnie to tylko dowód, że firma Talonsoft nie liczy jedynie na pieniądze - oddając w ręce gracza dziewiątą z kolei tytuł z serii Battleground, autorzy pokazali, że ich engine nadal jest w dobrej formie.

BEERMAN

Mowa o tym, że dość rzadko spotykaną rzeczą jest wydawanie historycznych gier strategicznych, których akcja dzieje się w miejscach, o których naprawdę mało kto słyszał. W kilkutomowej historii wojny secesyjnej, bitwy o Murfreesboro i Chickamauga ponoć zasłużyły tylko na wzmiankę. Nie były to ani bitwy bardzo ważne, ani dowodzone przez znanych błyskotliwych dowódców (a raczej wprost przeciwnie), czyli w sumie mogą zaciekać jedynie osoby zainteresowane głębiej historią wojny secesyjnej oraz ortodoksyjnych strategów. Nie należę wprawdzie do żadnej z tych grup, ale według mnie Talonsoft zasługuje po prostu na pochwałę za takie posunięcie, szczególnie że gra ukazała się pod naciskiem miłośników "battlegroundów", które to miały zakończyć się na części ósmej.

Tymczasem mamy dziewiątą i grając w nią możemy porządnie pogimnastykować nasze szare komórki. Jak to zwykle w tej serii bywa, mamy bez liku scenariuszy, zarówno historycznych, jak i

hipotetycznych. Wybór jest na tyle szeroki, że możemy stoczyć potyczki różnej skali - od pełnej bitwy aż po poszczególne jej elementy. O zgodność z realiami historycznymi zadbał współpracujący z Talonsoftem historyk, także pod względem merytorycznym gra stoi na naprawdę wysokim poziomie, co się oczywiście chwali.

Niczym by jednak była gra, która bezbłędna pod względem merytorycznym, została beznadziejnie zrealizowana od strony komputerowej. Tęgo zarzutu jednak żadną miarą nie można postawić serii "battlegroundów". To są prawdziwe strategię, gdzie nie stawia się głębszego nacisku na fajerwerki, a bardziej interesuje się samą grą. Nie oznacza to jednak, że gra z wyglądu jest kiepska - o nie. Grafika może sprawiać wrażenie surowości, ale dzięki temu pole walki zawsze jest czytelne. Dotyczy to widoku 2D na nie. W rzucie izometrycznym ujrzymy wprawdzie modele jednostek, drzewka i inne obiekty, ale pomimo ładnego wyglądu, nie da się na takim widoku prowadzić walki. Dlatego używam rzutu 2D... Tyle o grafice, która jest jedynie częścią oprawy... Do niej dochodzi muzyka, która w

wypadku tej gry jest po prostu niezła. Kawalki żołnierskie z tamtych czasów wspaniale podkręcają klimat rozgrywki, co nie zawsze spotyka się w strategiach.

Z tych powodów BtG: Chickamauga dostaje u mnie plusa za oprawę audiowizualną. Inne plusy dotyczą już samej gry. Ci, którzy znają interfejs tej serii, wiedzą, że momentami jest on niewygodny z kilku różnych powodów. Talonsoft nie poprzestał jedynie na zrobieniu nowych map i scenariuszy. Programiści poprawili też nieco sam kod programu, dzięki czemu jego obsługa stała się nieco łatwiejsza, a co ważniejsze - mniej przeszkadzająca w rozgrywce. Oprócz takich czysto kosmetycznych zmian wprowadzono też kilka poprawek do samego kodu gry. Nie poprawia to wprawdzie poziomu AI, które nadal nie jest zbyt błyskotliwe, ale za to wprowadza do gry kilka nowości. Jedną z nich, i najbardziej wartą wspomnienia, jest wprowadzenie oddziałów typu "skirmisher", czyli takich, które atakują bezładnie - całą chmarą, biegnąc przed siebie. To ważny element strategii (hmm... strategii...) w wojnie secesyjnej i za to należy się plus. Warto jeszcze wspomnieć, że w BtG: Chickamauga zostało to zrealizowane w inny sposób, niż w serii napoleońskiej. Tutaj nie pojedyncze oddziały mają status "skirmish", a całe (większe) jednostki. Innym ważnym usprawnieniem jest dodanie bonusu do morale jednostki za osłanianie flanki. Dzięki temu jednostki stojące w szeregu są bardziej pewne siebie.

Z powodu wspomnianego niezbyt dobrego AI warto rozegrać bitwę z żywym przeciwnikiem. Tutaj z pomocą przyjdą nam praktycznie wszelkie możliwe środki, oprócz sieci lokalnej. Ale za to można grać przez e-mail (całkiem niezłe to zrealizowali) oraz na jednym komputerze. Dla pracujących autorzy umieścili na krążku z grą edytor scenariuszy. Nie pozwala on wprawdzie na zabawę mapami, ale można dowolnie manipulować jednostkami, zmieniając ich charakterystyki, miejsca startowe itp.

Kończąc, mogę tylko powiedzieć, że ocena, którą wystawiłem grze nie jest oceną dla wszystkich. Gra jest skierowana do wąskiego grona odbiorców, których będzie w stanie zachwycić. Większość normalnych graczy nie znajdzie w niej przyjemności. O tym, że nie jest zła, niech świadczy fakt, że bitwę na jednym komputerze rozegrałem z nikim innym, jak z Yasiem, który jest zagorzałym przeciwnikiem strategii "secesyjnych". Nie ma jednak nic przeciw serii "battleground" (a nawet wprost przeciwnie, jest całkiem spoko - Yasiu), dlatego aby oderwać go od komputera (grał za siebie i za mnie), musiałem użyć łomu.

Plusy:

- WYMAGANIA (!!!)
- stary dobry engine z przydatnymi zadaniami
- dobry system rozgrywki przez e-mail
- jak zwykle fenomenalny poziom merytoryczny
- dołączony edytor

Minusy:

- nie dla "normalnych" graczy
- niski poziom AI
- secesja po raz 1001?

Ocena:

8



U dołu:
Nie co tu pisać... Kolejny, taki sam Battle Ground...

		Producent: Talonsoft/Take 2
Wymagania: 486-66, 8MB ram, CDx4, Win95/98, DirectX		Dystrybutor: Optimus S.A. tel. 0343655633
Internet: http://www.talonsoft.com		
INFO		

PaintBrawl

Nie taki doom, jak go malują...

Extreme PaintBrawl!

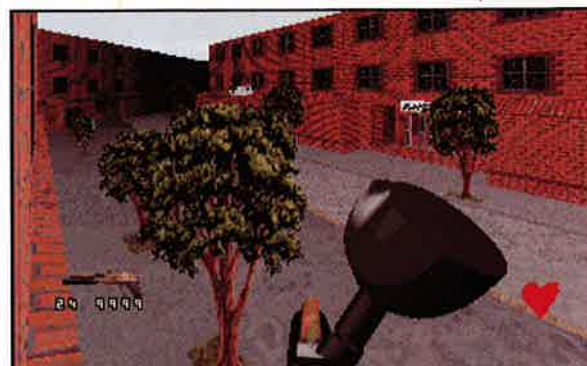
U dole:
Kogo by tu nasmarować farbą, no kogo?

Czego to ludzie nie wymyślą, żeby się tylko rozerwać (nie dosłownie, chociaż...). Zabawa znana pod nazwą Paint Brawl robi w USA zawrotną karierę, a polega na... strzelaniu do siebie pistoletami z... farby. Taki doomek na żywo - prawda, że zabawne? I to jeszcze jak, szczególnie gdy gramy drużynowo i mamy do dyspozycji ciekawie zaprojektowany teren. Rzeźnia jak malowanie!

MR JEDI

Uwaga drodzy Czytelnicy - wrzuciłem wyjątkowo obrzydliwą grę, więc zabierzcie swoje pociechy daleko od tego artykułu, gdyż zamierzam się w tym tekście wyżywać na wszystkim i na wszystkich. A może nawet trochę poświntuszę. Dziękuję za uwagę. - Obiecałem mojemu partnerowi, że jak nas dorwają, to żywcem nas nie wezmą (dajcie mi agrafkę!). Najpierw zętnę łepetynę sobie, potem jemu, po czym zakopię nasze ciała w ogródku. Oczywiście dobrze wiem, że do takiej sytuacji nie dojdzie (inaczej bym mu tego nie obiecywał), bo zbyt dobrze strzelam (mój krawiec może poświadczyć! - to już trzecia gumka od majtek w tym tygodniu!), lecz powiem bez ogródek (nie ten sam, w którym zakopię ciała) - gdy ujrzałem tę grę, nasza mnie ochota do popełnienia samobójstwa. Niestety broń, którą dysponowałem do tego się nie nadawała, ale... no dobrze, po kolei. - Na początku była ciemność. Potem odpaliłem wyżej wspomnianą grę i stwierdziłem, że to coś prezentuje się wyjątkowo obrzydliwie. Nie zrozumcie mnie źle - do pewnej dawki obrzydliwości jestem przyzwyczajony, gdyż prawie codziennie oglądam w redakcji Smugglera, ale to, co zobaczyłem przestało nawet moje możliwości percepcyjne. Sytuację uratowało (trochę) grzebanie w opcjach, bo gdy rozdzielczość podskoczyła do 800x600, było już o wiele milej dla oka. Szybka akcja na stronie firmowej (automatycznie przenosi nas tam jedna z podopcji - jeśli oczywiście macie podłączenie do netu) i

kilka patchy usprawniły nieco pracę programu. Niestety nie można było nic poradzić na muzykę (oprócz jej wyłączenia), która tak rzeź, że uszy wiedną. Psychozy można się nabawić. Zresztą może to i dobrze, w końcu trzeba wybić drużynę przeciwnika. No właśnie - do wyboru mamy grę w pojedynkę lub akcję zbiorową. Obie są równie nudne. Zapomnijcie o trójwymiarowych przedmiotach, czy temu podobnych "bajerach". Ponadto znalazłem kilka wpaadek programistów i zapewne dlatego "tylko" kilka, bo więcej nie chciało mi się szukać. Na przykład na planszy "kosmicznej" można wyjść przez kraty w przestrzeń. Albo strzały często zawisają w powietrzu. No ale jest też kilka dobrych pomysłów, na przykład znikające w tle postacie - bardzo dobry patent. Idźcie sobie między krzaczkami, czaicie się na swoją ofiarę i nagle... jest, jest, jest, o robaczek jeden, gdzieś tam ucieka między krzaki. Gonicie w tamtym kierunku i bez przerwy w perspektywie mający Wam sylwetka uciekiniera... ale i tak go nie dogonicie, bo zawsze zdąży wskoczyć w krzaki, w które Wy wejść w żaden sposób nie możecie. A właśnie, a propos plansz: jest ich kilka, mamy możliwość wojowania po mieście, dżungli, kosmosie itp. - standard. Jest też sporo rodzajów broni (a jeszcze więcej po zainstalowaniu jednego z patchy). W sumie całkiem spora kolekcja, szkoda tylko, że wszystkie działają prawie tak samo. Grywalność? Jaka grywalność? Większą grywalność ma gra w bierki. Nie wiem, może do mnie po prostu ta gra nie trafia - bo przeciwnik nie zostaje rozerwany na krwiste kawałki, tylko umazany niebieską, lub w najlepszym wypadku czerwoną farbą, natychmiast się poddaje - ale wątpię, czy moje spostrzeżenia w tej kwestii są odosobnione. No dobra, mam jeszcze jedno usprawiedliwienie - gra ma prawie roczek, ale to już naprawdę wszystko. Dodam jeszcze, że produkt ten należy do serii (o matko jedynko!). W sumie całość (z zaprezentowaną tutaj - patrz wcześniej: strona firmowa producenta) składa się z ośmiu części. Znajdziemy tam między innymi jazdę na byku, deskorolce, sporty zimowe, rodeo, tenis itd.



Jakieś konkluzje na zakończenie? Hmm... klasyczny "dziadzius Doom" bije PaintBrawl na głowę, pod każdym praktycznie względem, więc lepiej zapoznajcie się z klasyką, więcej na tym zyskacie. Ech! Dawno już tak sobie nie pojeździłem po żadnej gierce! Od razu lepiej! Jeszcze tylko uduszę gumowego kurczaka i mogę iść spać. Cial! (nie mylić z ciałami w ogródku).

Plusy:

- dobry pomysł
- dobre chęci

Minusy:

- niska jakość grafiki
- denerwująca muzyka
- tragicznie niska grywalność
- bardzo podobnie działające bronie

Ocena:

3

CD-ACTION	Producent: Sheridan
Wymagania: P90, 16MB RAM, 50 HDD, Win 95	Dystrybutor: Activision tel. (0044) 1895 456 700
Internet: http://www.headgames.net	

Eksterminacja

Nareszcie jest!



Gdybym recenzję tej gry miał porównać do wywiadu z jakąś znaną osobą, to chyba chodziłoby tu o wywiad z Bobem Marleyem. I o nim, i o Eksterminacji słyszę, odkąd sięgam pamięcią, a żadnego z nich nie widziałem. (Boba M., a także Elvisa P. zobaczę zresztą - mam nadzieję - za lat kilkadziesiąt, w bardzo specyficznym miejscu). W chwili gdy piszę te słowa, trwają praktycznie ostateczne prace nad finalną wersją gry, która ma ukazać się lada dzień. Ja miałem przyjemność zagrać w nią i teraz dzielę się z Wami moimi wrażeniami.

BEERMAN

Muszę Wam powiedzieć, że chociaż nie jestem zagorzałym fanem RTS'ów (ze względu na ich wtórność), to Eksterminacja zrobiła na mnie naprawdę dobre wrażenie. Gra po instalacji zajmuje na dysku od 30 do 300 megabajtów, co w dzisiejszych czasach już chyba nikogo nie szokuje. Po obejrzeniu całkiem ładnego intra



oczom gracza ukazuje się menu, które jest pierwszym elementem gry, za który należy się pochwały autorom programu. Grafika utrzymana na

naprawdę wysokim poziomie, przejrzystość, a do tego wspaniała muzyka od razu tworzą odpowiedni klimat.

Przed przejściem do samej gry pora na krótki rzut oka na dostępne opcje. Nie ma ich zbyt wiele, ale nie jest to żadna kompromitująca program wada. "W opcjach" możemy ustalić: głośność muzyki i efektów dźwiękowych oraz rozdzielczość ekranu. Chyba każdy będzie zadowolony, mając do wyboru rozdzielczości od 640x480 do 1024x768. Szczególnie że dzisiejsze karty graficzne są już całkiem szybkie i bez problemu dają sobie radę nawet z największą ilością detali (inna sprawa to czytelność, ale o tym później). Tak że w sumie kolejny plus. Z obowiązku recenzenta wspomnę jeszcze o rozgrywce sieciowej, której niestety nie miałem okazji sprawdzić własnoręcznie. Możliwe będzie granie maksymalnie czterech osób w sieci, czy to lokalnej, czy też przez Internet. Warto wspomnieć, że dowolną ilość sieciowców może zastąpić komputer - dzięki temu nawet dwóch graczy może poprowadzić rozgrywkę z czterema stronami konfliktu.

Teraz, gdy padło magiczne słowo "konflikt", trzeba by nieco o nim powiedzieć. Wiadomo, że w takich grach legenda wyjaśniająca poczynania gracza najczęściej jest traktowana po macoszemu. Za Eksterminacją stoi historyjka, której wymagający odbiorcy nie uznają może za zbyt oryginalną, ale na pewno jest ona inna od tych najczęściej spotykanych w tego typu produkcjach. Tak więc pod koniec XXI

wieku ludzkość dawno już zapomniała, co oznacza pokojowe współzycie. Powstało wiele małych potęg lokalnych oraz dwa ogromne supermocarstwa. I jak to w życiu - skoczyły sobie do gardeł, zaś rabunkowa eksploatacja złóż doprowadziła do zdewastowania ekosystemu Ziemi. W jednym z małych państw naukowcy wynaleźli statek zdolny do podróży międzygwiazdnych. Przy jego pomocy uciekła całkiem spora ekipa, której celem było pierwotnie znalezienie bazy surowcowej dla naszej planety. Niestety, awaria systemów spowodowała, że statek zamiast dolecieć do miejsca przeznaczenia, zatoczył wielkie koło i wrócił do naszego układu gwiazdowego. Tu już nic nie wyglądało tak jak wcześniej, a dodatkowo pojazd został zaatakowany przez obcą rasę...

Tak zaczyna się konflikt, w którym weźmie udział gracz.

Stojąc po stronie ludzi lub obcych (owa agresywna rasa), będzie musiał podbić planety w trzech układach planetarnych oraz całkowicie wyeliminować przeciwnika. Jak więc widać - klasyczny cel większości strategii RTS, tyle tylko, że w Eksterminacji droga do jego realizacji jest nieco (a nawet całkowicie) inna. Aby nieco Wam przybliżyć tę inność, przedstawię kilka cech gry, z których dumni są twórcy. Jak wiecie, w każdym RTS'ie podstawa to jakaś forma energii wydobywanej, zbieranej czy produkowanej po to, aby móc dalej się rozwijać. W Eksterminacji nie zrezygnowano z tego schematu, a "jedyne" go rozbudowano. Nie ma tu bowiem jednego uniwersalnego surowca służącego nam do produkcji wszystkiego. Tu będziemy wydobywać cztery typy surowców i wszystkie z nich są równie potrzebne do normalnego rozwoju. Nie byłoby to właściwie żadnym utrudnieniem, gdyby surowce występowały równomiernie na całej mapie. Na każdej z planet są one rozmieszczone nierównomiernie, co od samego początku wymaga od gracza dokładnego planowania - jak rozmieścić kopalnie, resztę bazy itp.

Kolejnym czynnikiem czysto ekonomicznym jest zarządzanie ludźmi. Mamy ich ograniczoną ilość i musimy wykorzystać ich możliwości w maksymalnym zakresie. Początkowo musimy zapewnić naszym podwładnym miejsce do życia (gdzie będą się rozmnażać), a potem będziemy przydzielać im zadania, czyli kierować do pracy w odpowiednich budynkach. Te pracują pełną parą dopiero wtedy, gdy zatrudnimy w nich maksymalną ilość ludzi. Jeszcze jeden, choć już nie tak ważny, czynnik ekonomiczny, to oczywiście energia zasilająca wszystkie nasze





za pomocą jednego kliknięcia. Koniec ze żmudnym szukaniem jakiejś konkretnej struktury czy miejsca na mapie - rozwiązanie proste, a skuteczne. Na koniec "drobnostek" nie mogę nie

napisać o czymś, co do tej pory nie pojawiło się chyba w żadnym RTS'ie, a mianowicie walce wewnątrz budynków (a właściwie - budynku). (Khm, a Siódmy Legion? - Mac Abra). W Eksterminacji, gdy dojdziemy do ostatniej planety podbijanego właśnie układu, naszym zadaniem staje się odnalezienie i zniszczenie głównej bazy przeciwnika. Aby ją zniszczyć, należy wejść do środka i grając w rzucie izometrycznym, przedrzeć się przez labirynt korytarzy pełnych wrogów aż do serca bazy, którego likwidacja jest równoznaczna ze zniszczeniem bazy. Rzecz całkiem przyjemna; szczególnie że na tym etapie gry mniej wysilamy szare komórki, a bardziej bawimy się w terminatora. Taki bonus dla cierpliwych.

Ładny zestaw pochwał - nieprawdą? A to jeszcze nie koniec, gdyż właściwie nie wspominałem jeszcze o grafice i dźwięku, które przecież w wypadku RTS'a nierzadko decydują o jego powodzeniu lub klęsce. Pod tym względem Eksterminacja nie ma się chyba czego obawiać. Mówiłem już, że jest tu bardzo ładne menu, niezłe filmiki oraz naprawdę fajna grafika podczas całej gry. Plastyczny i naturalnie wyglądający teren staje się po pewnym czasie tłem dla budowanych przez nas jednostek i struktur. W wypadku tych drugich, ładne tło komponuje się z ładną treścią. :) Mam na myśli to, że od strony graficznej wszelkie struktury spotykane w grze stoją na naprawdę wysokim poziomie. Są kolorowe, szczegółowe, a do tego jeszcze animowane - czego więcej chcieć? Ano - zapewne równie pozytywnie wykonanych jednostek.

Niestety - to akurat jest słaby punkt oprawy graficznej tej gry. Jednostki są płaskie i mało szczegółowe, krótko mówiąc - nie robią najlepszego wrażenia. Jednak w chwili gdy piszę te słowa, prace nad grą nadal trwają i wygląd jednostek zostanie prawdopodobnie poprawiony. Za to na pewno nie ulegnie większym zmianom sam interfejs, który u mnie - osoby wybrednej pod tym względem - nie budzi negatywnych uczuć. Jest czytelny, funkcjonalny, a do tego naprawdę dobrze wykonany. Jedynym chyba zastrzeżeniem, jakie mam do grafiki (nie licząc wyglądu jednostek) jest jej mała czytelność w rozdzielczości 1024x768. Nawet przy częstotliwości odświeżania rzędu 100Hz grafika staje się niezbyt czytelna. Prawdopodobnie jest to wina monitora 15-calowego - na "siedemnastce" wszystko powinno być w porządku, więc głów nie będę ucinał.

Nie będę także mordował muzyków pracujących nad oprawą dźwiękową Eksterminacji. Muzyczka w formacie CD-Audio, która przegrywa nam w trakcie zmagania jest całkiem przyjemna - daje się

zauważyć, ale nie wcina się na siłę w nasze uszy - to plus. Podobnie jest z efektami dźwiękowymi: są niezłe, choć jak dla mnie ich głośność jest niezbyt dobrze dobrana (tzn. niektóre są ciche, niektóre za głośne).

Jak więc widzicie, również strona audiowizualna gry zasłużyła sobie na moją pochwałę. Czyli w sumie wychodzi na to, że Eksterminacja to godna uwagi gra. Cóż - mi się podoba, wystawiam jej wysoką ocenę, bo dawno żaden RTS nie zrobił na mnie tak dobrego wrażenia. Dużym plusem według mnie jest zaangażowanie autorów w tworzenie swego dzieła. Już w trakcie pisania tego tekstu dowiedziałem się, że zmieniono algorytm odszukiwania drogi przez jednostki oraz że dodano płynny zoom pola walki. Ciągłe też trwają testy oraz prace nad poprawieniem AI. Tak trzymać - mam nadzieję, że gracze wynagrodzą autorom gry ich ciężką pracę i docenią efekt końcowy. Piraci natomiast niechaj trzymają swoje łapy z daleka od produkcji Techlandu - okradać rodaków, którzy ciężko pracują, to "zabawa" dla niedorozwiniętych społecznie elementów. Zobaczmy, jak to będzie...

PS. Pod opinią o piratach podpisują się również Yasiu, G.I.B.Son, Albert Poppyhead, Psi Locybek i inni osobnicy niedorozwinięci - na szczęście tylko umysłowo, którzy mieli okazję zetknąć się z tą grą.

Plusy:

- wszystkie nowości...
- ogólnie wrażenie
- nie dość, że polskie, to jeszcze dobre

Minusy:

- mała czytelność grafiki w dużej rozdzielczości
- niezbyt rewelacyjny wygląd oddziałów (ale to może jeszcze ulec zmianie)



Producent: Techland

Wymagania: P133, 16Mb, Win'95/98

Dystrybutor: Techland tel. (62) 7372747, 7372748

Internet: <http://www.techlandsoft.com>

Ocena:

9

Boss Rally

Żywy relikw prehistorii

W ciągu ostatnich tygodni cały przemysł związany z grami komputerowymi jakby zamarł. Objawy tego chwilowego pozornego zastoju, będącego swoistym oddechem dla firm na moment przed E3, nie są przyjemne dla graczy o w miarę wyrobionym guście i silnym uzależnieniu od tzw. świeżej krwi. Przykład stanowią ja sam: od pewnego czasu dostają mi się produkty klasy co najwyżej B, odpowiedniki kinowego "hongkongu", czyli takie, którymi nikt i tak by się nie zainteresował na targach. Pierwszym zwiastunem tej serii "niskobudżetówek" był Dink Smallwood, niedługo później Malkari, Beat Down, wreszcie aktualnie omawiany - Boss Rally. Wszystkie one razem na dłuższą metę wydają się być dziełem amatorów. Czasem - jak chociażby w przypadku Malkari - ambitnych, innym razem (właśnie Boss Rally) po prostu pozbawionych umiejętności i co więcej - skromności...

GEM.INI

Boss Rally to twór powstały na kompach Boss Game Studios, a wydany na świat boży przez SouthPeak Interactive. To "coś", mające konkurować z ostatnimi wielkimi cartingowymi światkami: z



A wydawało się, że Boss Rally ma wszelkie predyspozycje, by stać się jedną z lepszych nieskomplikowanych samochodówek na rynku. Jest w nim bowiem (pozwornie, z czego, jak sądzę, skwapliwie korzystają piszący press-packi product managerowie) wszystko, co powinno: kilka samochodów rajdowych z możliwością rekonfiguracji i - uwaga - ulegającym na skutek przygrzmoceń i przytarć deformacji. Do tego zmienne warunki atmosferyczne

przywodził na myśl zapomnianą już bez mała Sega Rally Championship. Tamta jednak (to trzeba przyznać) była... lepsza! Po chwili więc - próbując umiejscowić Boss Rally w okresie chronologicznie dlań najodpowiedniejszym - zacząłem cofać się głębiej w historię gatunku. Zatrzymałem się na commodorowym Pit Stop, a i to, jak podejrzewam, tylko dlatego, że dalej ma pamięć nie sięgała. Zastrzegam przy tym, że chodzi wyłącznie o zbliżony poziom zaawansowania technologicznego; Pit Stop (II) był bowiem wspaniały, Boss Rally - z całą pewnością nie dorasta mu nawet do spoilerów.

(oczywiście nie dynamicznie, jak w TOCA ale jednak), parę ciekawych, wprowadzie zamkniętych, ale dopuszczających od czasu do czasu możliwość małego skrótu torów... To wszystko jednak podczas testów ujawnia swe prawdziwe oblicze: te kilka samochodów to kolorowe, wycięte z kartonu pudełka o enigmatycznych nazwach (brak licencji), lecz jakby znanych sylwetkach, w których wspomniane opcje "tuningu" (głębokość bieznika, twardość zawieszenia) i uszkodzenia nie są w stanie zmienić właściwości jezdnych. Również i zmiany pogody kompletnie nie wpływają (oprócz śniegu: tu nie działają klawisze



Dethkarz, Motorhead, Need4Speed III, TOCA 2 czy Colin McRae Rally, okazało się gniotem, o którym inaczej niż "drwiące" mówić nie sposób! Cała gra bowiem, poczynając od oprawy audiowizualnej, a kończąc na realności odczucia jazdy (bo o to się tu - jak wywnioskować można po tytule i gatunku, z którego wyrosła Konkurencja - rozchodzi), tchnie tak nieprawdopodobną amatorszczyzną, że dziw bierze, że została uznana za pełnowartościowy produkt komercyjny! Już pierwsze wrażenie - widok okna menu, opcji, wreszcie próbka jazdy -



skrętu do momentu wciśnięcia gazu) na sposób prowadzenia "pudelek": noc w zasadzie nie różni się od dnia, jazda w deszczu - od rwania przed siebie po suchym...

Rwanie tak w deszczu, jak i we mgle czy po czarnym, ma miejsce na czterech (w Sega Rally były trzy... - postęp!) torach: miejskim, "in the jungle", pustynnym, górskim oraz ich zwierciadlanych odbiciach. Jak widać, właściwym z nimi skojarzeniem byłyby samochody panów McRae, Makinena czy Holowczyca - jakieś Imprezy, Celiki, Delti. Tym bardziej byłem zaskoczony widokiem, a następnie i możliwością skorzystania z prędkości (to jedyny aspekt, jakim różni się samochody) Toyoty Supry, a później i... Porsche 959! Już wyobrażam sobie minę kierowcy pędzącego po wąskich górskich drożynach w niziutkim i kruchym jak młoda szałata porszaczk! Tutaj jednak można: grze bowiem kompletnie nie przeszkadza nawet wielokrotne dachowanie.

Ano właśnie: najbardziej znaczącym mankamentem jest kompletna niezręczność symulacji. Trzeba Wam bowiem wiedzieć, że nie pojeździecie tu sobie w sposób znany z podobnych samochodówek. Tu bowiem mierzysz się nie tyle z trasą i czasem, co... z umiejętnością wyprzedzenia, korzystając ze wszystkich możliwości, w tym jazdy po skalach obok drogi, mając za konkurentów dziewiętnastu debilnie zachowujących się przeciwników. Nie musisz tu przesadnie się śpieszyć: następny, czasem dwóch, pojawia się (znikad!) zawsze po zastawieniu w tyle poprzedniego, przy czym niemożliwa jest obecność więcej niż trzech (łącznie z Tobą) samochodów na widzianym przez gracza odcinku. Zdarza się też, że ścigając samochód żółty i zgubiwszy go z oczu, po wypadnięciu na prostą zobaczysz samochód... różowy - Boss Rally uznał, że przyda Ci się niewielka odmiana, a ściślej - właśnie wygenerował kolejnego przeciwnika!

Na domiar zaś złego przeciwnicy są nieprawdopodobnie wręcz beznadziejnie nieinteligentni: jeżdżą ewidentnie po linii i nie przejmują się, że właśnie ścinasz zakręt po wewnętrznej. Zawsze też możesz liczyć na to, że w momencie, gdy zaliczysz fragment drogi, który na moment wyrwie Cię z pościgu, dodatkowe nagle uderzenie nadjeżdżającego z tyłu pojazdu nada Ci sporego przyspieszenia!

Ogólnie wydaje się, że Boss Rally z założenia jest mało zabawną parodią słusznego założenia gier tego typu: oddania choć namiastki wrażeń, jakie towarzyszą jeździe autem z naprawdę mocnym silnikiem i niezwykle twardym sprzęgłem gdzieś, gdzie nie do końca obowiązują przepisy ruchu



drogowego. Tu cała magia wyścigów, konieczność rozliczania się z każdą sekundą, naprawy uszkodzeń i arcytrudna jazda na nocnych OS-ach zostało sprowadzone do trywialnego "wyprzedź tych dziewiętnastu pojawiających się co pięć sekund i wygrasz". Co więcej - w tym przypadku miłka treść otrzymała równie "ambitną" oprawę: tory nigdy nie byłyby uznane za coś szczególnie interesującego, ruchome elementy otoczenia zaś - w tym i nasi przeciwnicy - wydają się być na siłę wklejeni w to i tak nieatrakcyjne tło.

Słowem: Boss Rally to rzecz, którą zawahalbym się sprezentować nawet najgorszemu wrogowi (czytaj: rebeliantowi Allorowi). Ta "gra" bowiem sprawia, że traci się wiarę w ludzi i nadzieję na lepszą "giercowną" przyszłość...

 Wymagania: Win 95/98, P233, 32 Mb Ram, DirectX 6 Internet: http://www.southpeak.com	Producent: Boss Game Studios Dystrybutor: SouthPeak Interactive
--	---



GRAND THEFT AUTO & GTA

Mission Pack #1, London 1969



PODWÓJNA DAWKA ADRENALINY

LIMITED EDITION DOUBLE PACK GTA LIMITED

- ★ "Jeśli jesteś fanem GTA, to w dodatek LONDON będziesz grać do upadłego." IO 5/99
- ★ Jeden z najbardziej oryginalnych pomysłów ostatniego roku, połączony z dużą grywalnością." Gry Komputerowe 2/99
- ★ "...po raz kolejny gracze dostają do rąk gorące danie o nazwie GTA." CD Action 6/99
- ★ "...można poczuć się jak prawdziwy gangster..." IO 5/99



AMD K6-2

amd.hotline@pro.onet.pl

Plusy:
• eee... muzyka?

Minusy:
• wszystko oprócz tego

Ocena:

3

© 1999 Take 2 Interactive Software. All rights reserved. "Grand Theft Auto" and "Grand Theft Auto: London 1969" are trademarks of Take 2 Interactive Software. Produced in United Kingdom.

Informacje handlowe: 012 / 444-056 Sprzedaż wysyłkowa: 004 / 346-116

Championship Manager 3

Magia czekania

Ileż ja to się naczekałem na CM 3? Na pewno długo. Ile to razy słyszałem, że już lada dzień ukaże się kolejna część jednej z moich ukochanych gier. Czekałem, czekałem i nic. Ale w końcu doczekałem się i powiem tylko jedno: warto było! Oplacało się przez te wszystkie miesiące wzdychać i marzyć, bowiem to, co w zamian dostaliśmy od Sports Interactive wynagrodziło mi to z nawiązką.

ELD

Ostatnie tygodnie oczekiwania na CM3 były szczególnie uciążliwe. Oglądałem sobie w TV mecz towarzyski Anglia-Francja na Wembley. Mój wzrok padał na wielkie reklamy z napisem Championship Manager 3. Grrrr... to bolało, ale już jest po wszystkim. Nareszcie trzymam w rękach pudełko z CM3 i już nikt mi go nie odbierze. Zatem trzymajcie się mocno, bowiem nadszedł najwyższy czas na nową religię. Kult Championship Manager 3!!!

Pierwszą wizytówką zmian jest system, w jakim "chodzi" nowe dziecko braci Collyer. Wreszcie zerwali oni z archaicznym DOSem i CM 3 hula aktualnie pod Windową. Oczywiście wiąże się to z o niebo lepszym i przyjaźniejszym interfejsem, aczkolwiek stary był także całkiem dobry. Teraz jednak czeka nas jeszcze mniej klikania, a kto choć raz grał w menadżera piłkarskiego, ten potrafi docenić miłą interfejs. Jedno kliknięcie i już jesteśmy tam, gdzie chcemy. Muszę jednak przyznać, że z początku trudno było mi się w tym wszystkim polapać. Już tak przyzwyczałem się do interfejsu poprzednich części, iż pół dnia zajęło mi przestawienie się na nowe ikony i menu. Jednak autorom za ten nowy interfejs należy się krata znakomitego piwa bezalkoholowego. :) Tym bardziej, że w tak maksymalnym stopniu ułatwiono życie graczowi, że może on sobie samodzielnie zdefiniować, jaką walutą będzie obracał w grze (w sumie kilkanaście możliwości) lub też co jaki czas ma następować autosave.

U góry:
Po kilku spotkaniach wzrost formy stał się widoczny.

Zatem najwyższy czas wybrać zespół, jakim sięgniemy po najcenniejsze klubowe trofea. A jest w czym wybierać. Razem aż piętnaście lig (w zapowiedziach widziałem szesnaście, ale odpadła liga amerykańska) i ponad trzydzieści pięć tysięcy piłkarzy, trenerów i menadżerów. Ligi to oczywiście przede wszystkim czołowe europejskie (Hiszpania, Anglia, Włochy, Niemcy etc.), ale też i mniej znane: duńska, norweska czy szwedzka. Spoza Europy w tym elitarnym gronie wybrańców znalazły się ligi z Brazylii, Argentyny oraz egzotycznej Japonii. Skoro jesteśmy przy Japonii, to muszę zahaczyć o sprawę, na którą jestem bardzo uczulony, czyli aktualność składów. Byłem wprost zaskoczony, gdy zobaczyłem, iż nasz Piotr Świerczewski jest zgodnie z prawdą wypożyczony z Bastii do Gamba Osaka. Przecież transfer ten nie był przeprowadzony tak dawno temu. Brawo! Ale to jeszcze nic. Otóż wzięto pod uwagę transfery według prawa Bosmana, które będą aktualne po tym sezonie. Np. chciałem sobie zakupić z Liverpoolu McManamana i o dziwo znalazłem tylko możliwość dołączenia go do shortlist. Zdziwiłem się i zacząłem przeglądać statystyki piłkarza, szukając przyczyny. I znalazłem wiadomość, że od czerwca

1999 będzie on zawodnikiem Realu Madryt. Pełna jazda! Składy są nie tylko aktualne, ale nawet wyprzedzają o kilka miesięcy aktualny czas!

Granie w CM 3 nie należy do najłatwiejszych. Szczególnie kiedy postanowimy pokierować którymś z maluczkich zespołów. Kłopotów wtedy ca niemiara, ale jaka potem satysfakcja, kiedy nadejdą sukcesy! O ile oczywiście nie wyładujemy wcześniej na bruku. Takie jest niestety życie menadżera klubu piłkarskiego. Sukcesy muszą zostać poparte ciężką pracą, a w CM 3 nareszcie możemy trenować zawodników. I to w bardzo sensowny sposób, przez co statystyki kopaczy wzrastają tak jak powinny, a nie tak jak w innych menadżerach, kiedy nie wiadomo skąd nagle robią nam się zleszczy gwiazdy footballu. W CM 3 trening ma jak najbardziej sens. Napastnikom np. ustawiamy shooting na intensywny oraz bieganie na średnie obciążenie, a resztę odpuszczamy. Dzięki temu napastnicy faktycznie stają się skuteczni. Podobnie ma się sprawa z innymi formacjami. Musisz jednak pamiętać o odpowiednim obciążeniu, bo zbyt

Po prawej:
No cóż, tak się kończy zbyt ofensywna gra.



"zajechany" piłkarz jest podatny na kontuzje. BTW: kontuzje to istna plaga CM 3. Według mnie przytrafiają się trochę zbyt często.

Równie doskonale co trening potraktowano opcje taktyczne. Prawdziwy strateg wyżyje się tutaj bez najmniejszych kłopotów. Samych ustawień jest kilkanaście, ale tak jak to było w przypadku poprzednich części CM, polecam mimo wszystko opracowanie swojego własnego ustawienia. Tym bardziej, że praktycznie możesz "wrzucić" piłkarza w dowolne miejsce na boisku i przydzielić mu szczegółowe instrukcje. Oprócz zadań indywidualnych oczywiście należy także zaplanować zadania całej drużyny. Czy ma grać krótkimi podaniami, czy z pominięciem drugiej linii, czy może kombinacyjne etc. Albo czy boczni pomocnicy mają harować po skrzydłach i czy skrajni obrońcy mają ich wspierać? Który z pomocników ma uderzać z drugiej linii i kto ma wykonywać rzuty wolne, różne itd. To już nie jest stary pocziwy CM 2, gdzie ustawiało się ustawienie i już gierowało. Tym razem należy spędzić dużo czasu nad opracowaniem własnej taktyki, ale zapewniam, iż to potem się opłaci. Sukcesy prędzej czy później przyjdą, tylko musicie być cierpliwi i mieć nosa do transferów i nie tylko. O taktyce i treningu nie będę się rozpisywał bardziej szczegółowo, gdyż może już wkrótce machnąć o tym osobny tekst?

Nie warto również rozpisywać się o innych szczegółach dotyczących prowadzenia klubu. Jest ich po prostu zbyt wiele. Dosłownie tysiące drobniaków, które idealnie odwzorowują funkcjonowanie klubu piłkarskiego. Każde posunięcie szkoleniowe czy kadrowe pociąga za sobą cały łańcuszek innych posunięć. Czasami dość przykrych, ale kto powiedział, że łatwo jest być menadżerem? Aha, muszą wspomnieć jeszcze o jednym. Statystyki piłkarzy. Rewelacja. Tym razem nie przesadzono tak jak to bywało wcześniej. Zawsze wkurzało mnie w np. CM 97/98, że tylu kopaczy ma maksymalne wartości niektórych statystyk. Przykładowo napastników z shooting 20 można było liczyć w setkach. Podobnie miała się sprawa z bramkarzami. W CM 3 ten buraczek uległ zmianie. Nawet największe gwiazdy posiadają bardzo rozsądne statystyki. Prawie wszyscy super snajperzy mają shooting w granicach 17-18. I identycznie jest z bramkarzami, obrońcami, pomocnikami. Według mnie dzięki temu gra nabiera jeszcze większego sensu i realizmu. Wszak nawet Ronaldo czy Raul potrafią schrzanić "jedenastkę", a Seaman może wpuścić szmatę. Nikt nie jest nieomylny.

W porównaniu do np. CM 97/98 czy CM 2, nie zmienił się system przedstawienia spotkań. To znaczy nadal mamy do czynienia ze stałymi screenami, na których tle pojawiają się napisy opisujące sytuację na boisku. Nie wiem, jak to się spodoba tym, którzy będą mieli pierwszy raz do czynienia z serią CM, ale ja tych napisów nie zamienilibym nigdy nawet na najładniejszą animację. To jest po prostu CM i tak ma być! A jeżeli komuś to nie pasuje, to... już jego problem. Dla mnie te napisy niosą ze sobą więcej emocji

niż animacje ze wszystkich pozostałych menadżerów razem wziętych. Tym bardziej, że obiektywnie trzeba przyznać, iż opisywanych sytuacji podbramkowych jest o wiele więcej niż w poprzednich częściach. Nie znaczy to, że pada po kilka bramek. Bynajmniej, ale adrenalina we mnie podczas każdego spotkania sięgała



maksymalnego poziomu. Emocje podczas zabawy z CM 3 macie gwarantowane. Gorzej z tymi, co nie znają dobrze angielskiego, bo bez niego nie będą za bardzo kumali, o co biega w tej chwili na murawie. Trzeba się niestety uczyć języków obcych. Szatę graficzną można uznać za najładniejszą ze wszystkich menadżerów. Niby jest banalna, ale przyciąga wzrok i sympatycznie gra się, patrząc na takie śliczne ikonki. Jedynym większym burakiem, jaki znalazłem w CM 3 to czas. Tak, CM 3 to potworny kradzieja czasu. Jak się siądzie do niego, to nawet siłą nie można się od niego oderwać. Jest to o tyle bolesne, że jak zawsze program chodzi tragicznie wolno. To

Plusy:

- fantastycznie przyjałelski interfejs
- doskonała opcja treningu (wreszcie)
- znakomicie przemyślane możliwości taktyczne
- 15 lig
- świeżutkie składy
- rewelacyjnie odwzorowane wszelkie niuanse związane z transferami
- setki innych szczegółów oddających realia prowadzenia klubu piłkarskiego
- trzeba się, kurcze, trochę przy tym namęczyć
- bardzo rozsądne (zgodne z rzeczywistością) statystyki piłkarzy
- śliczna (jak na menadżera) szata graficzna

Minusy:

- krótkie stanowczo za dużo czasu
- chyba zbyt często przytrafiają się kontuzje

Ocena:

9+

znaczy ja tego tak boleśnie nie odczuwam (Pili 333, 64 RAM), ale domyślam się, co dźbiać się może u kogoś z wolniejszym sprzętem. Bowiem nawet u mnie chwilami pogwizdywałem nerwowo przez zaciśnięte usta, czekając, aż gra się zasejwuje albo przeliczy ligową kolejkę. Wiem, że takie ilości informacji wymagają nawet od silnego sprzętu pewnych przemysłów, ale...

Nie ma nad czym się zastanawiać. Każdy, kto chociaż odrobinę kocha piłkę nożną, musi wysuplać z kieszeni kasę na Championship Manager 3. Jest to po prostu gra, która wręcz idealnie odwzorowuje prowadzenie i funkcjonowanie klubu piłkarskiego. Zarówno potentata w stylu Realu Madryt, jak i malutkiego klubiku z ogona tabeli norweskiej ligi. Jak się zresztą szybko przekonacie, zarządzanie klubem nie jest takie proste. CM 3 na pewno do łatwych gier nie należy, ale dzięki temu bardzo można żyć się z prowadzonym teamem. Aczkolwiek jaka potem jest olbrzymia satysfakcja, gdy zdobywa się krajowe i europejskie trofea... Za to także kocham CM 3. Krótka i zwięzła: do sklepu Penowie i Panie po CM 3!!! Tylko bez ociągania!

CD-ACTION

Producent:
EIDOS

Dystrybutor:
MIRAGE
tel. (022) 616 1551

Wymagania:
P133, 32 Mb RAM, win 95/98, DirectX

Internet: <http://www.mirage.com.pl>

INFO

Actua Ice Hockey 2

Crazy Cup

Rozgrywki w najwspanialszej lidze świata, czyli NHL właśnie wkroczyły w decydującą fazę. Kiedy piszę te słowa, toczą się za Oceanem decydujące boje w play offach, których stawką jest Stanley Cup, przez fanów hokeja nazywany Crazy Cup. Niestety, dla mnie tegoroczne play offy skończyły się już w pierwszej rundzie. Ponieważ moje ukochane Edmonton Oilers i Mighty Ducks of Anaheim odpadli właśnie na wstępie walki o Stanley Cup. Chociaż jestem dumny z Oilers, że poległ z najlepszym zespołem ligi (Dallas Stars) po zaciętym boju. No cóż, może w przyszłym roku?

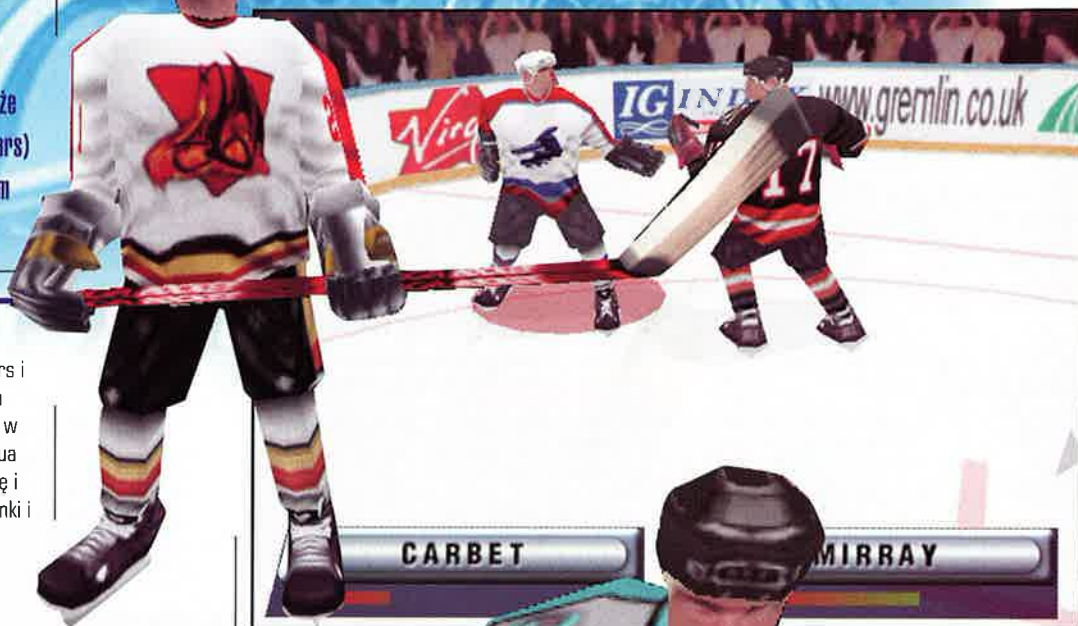
ELD

Humor mi się poprawił, kiedy na drugi dzień po odpadnięciu Oilers i Anaheim w redakcji wylądowała paczka z Gremlin Interactive, a w niej znajdowała się płytka z Actua Ice Hockey 2. Uśmiechnąłem się i postanowiłem niezwłocznie wyrównać rachunki i zdobyć dla Edmonton Stanley Cup!

sportowych. Zresztą EA Sports w kategorii sportówek to klasa sama dla siebie. Nikt nie może się z Kanadyjczykami równać. Usilnie próbuje to zrobić Gremlin Interactive, wydając co i raz gry z logiem Actua Sports. Aktualnie przyszła pora na Actua Ice Hockey 2. Jak widać po cyferce, jest to już druga próba dogonienia ideału ze stajni EA Sports. W zeszłym roku debiut Gremlina na tafli lodowej wypadł... no, trochę żenująco. A jak wypada na tle NHL 99

dwanaście miesięcy autorzy z pewnością się otrząskali i można było mieć nadzieję na niezły hokej.

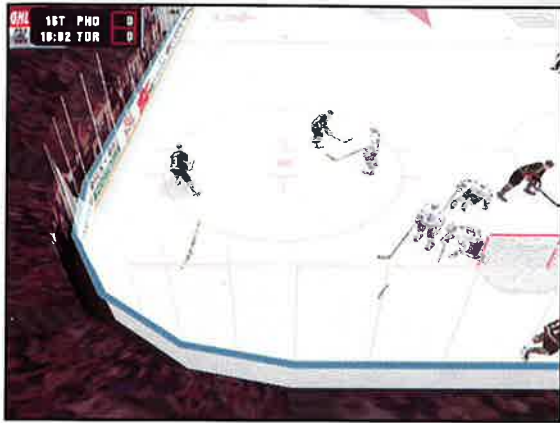
Już demo daje dużo do myślenia. To tak, jak porównać Syrenkę do najnowszego Merca. W przeciwieństwie do NHL 99, twórcy z Gremlina zaserwowali nam bowiem migawki, zdaje się, z jakichś europejskich tafl. Niby to też hokej, ale różnica in minus jest kolosalna. Zdecydowanie lepsze wrażenie zrobiły za to na mnie menuy. Nie są one tak rewelacyjne jak u konkurencji, ale i tak są o niebo lepsze niż w większości gier sportowych. Niestety, na wyglądzie menuów skończyły się moje pozytywne odczucia dotyczące Actua Ice Hockey 2. Niczym nowym nie zaskakują możliwości rozgrywki. Sezon, mecz



towarzyski, praktyka i multiplayer, czyli bez niespodzianek. Pajęczarze skorzystają z LAN (TCP/IP oraz IPX), a naraz będzie mogło się zmierzyć do dziesięciu graczy. Jednak nie brak jakichś ciekawych możliwości rozgrywki (bo co można jeszcze wymyślić?) najbardziej zabolę w Actua Ice Hockey 2. To, co mnie doprowadziło do rozpączy, to brak... znanego mi z produktu EA Sports ZAPACHU i SMAKU NHL! Ja wiem, że taka przyjemność kosztuje i nie każdego stać na wykupienie loga NHL i wszelkich związanych z tym atrakcji. Ale w takim razie po co robić z siebie błazna? Czy nie lepiej było Gremlinowi stworzyć, powiedzmy, grę opartą na lidze szwedzkiej? Kosztowałoby to grosze, a gracze mieliby trochę egzotyki. A tak, to nie mamy NHL, tylko szalony popis inwencji twórczej autorów. Na przykład liga nazywa się GHL (!!!), zamiast New York Islanders jest N.Y. Skylanders, kaczkę w logo Anaheim zastąpił jakiś naćpany kogut, a pierwszy atak Anaheim to Solanne - Ricchin - Keniya (Selanne - Rucchin - Kariya - taka profanacja woła o pomstę do nieba!). I na deser

Każdy z czytelników zapewne zauważył, że produkt EA Sports NHL 99 darzę wręcz fanatycznym uwielbieniem. Dla mnie to gra nie mająca sobie jakichkolwiek równych wśród gier

nowy hokej Anglików? Rok temu Gremlin na hokejowym podwórku był rookie. Przez te



pytanie konkursowe: jak nazywają się w tym cyrku Czerkawski i Oliwa? Otóż Czorkawski i Aliwa.

To nawet nie jest śmieszne, to tragiczne! Według mnie taka gra pozbawiona jakiegokolwiek powiewu realizmu powinna być rozdawana za darmo. Skoro bowiem producenci zaoszczędzili kasę, nie kupując praw do używania wszystkiego, co wiąże się z NHL, to powinno odbić się to także na cenie samej gry. Dlaczego mam płacić tyle samo, co za NHL 99, gdzie EA Sports wpakowała grube miliony dolarów na prawa do loga etc.? To nie fair. W dodatku jeszcze zdjęcia są nieprawdziwe. Aczkolwiek zdarzają się takie przypadki, że np. bramkarz Oilers Shtalenkow wygląda jak lewoskrzydłowy Todd Marchant, ale ogólnie są to zdjęcia całkowicie fikcyjne. Pewnym niewielkim za to plusem są świeższe niż w NHL 99 składy, ale jak wspominałem przy okazji recenzji NHL 99, termin jej wydania był kompletną pomyłką. Zresztą pisząc "świeższe", mam na myśli tak mniej więcej styczeń, a jak wiadomo, największy ruch transferowy panuje pod koniec marca. Przykład: do Oilers przyszli

Salo, Selivanov, J. Smyth, Kilger, Laflamme, Moreau, a odeszli McAmmond, Lindgren, Mironov. Jeżeli już mowa o hokeistach, to muszę panom z Gremlina wytknąć jeszcze jednego poważnego buraka. Mianowicie statystyki zawodników. Przeglądając je, na przemian zanosilem się śmiechem i kłamię autorów za przejawy całkowitego braku obycia w temacie. Nie wiem skąd, ale według mnie większość statystyk to chyba wymyślali sami. Wystarczy chociażby porównać Czerkawskiego z Oliwą. Mariusz nie jest co prawda orłem i jest powiedzmy sobie szczerze baaardzo przeciętny jak na NHL, ale Oliwa to już zupełnie beztalencie, które ledwo co potrafi jeździć na łyżwach. Jedyne, co potrafi, to się bić i taką rolę spełnia w Devils. Natomiast autorzy zrobili z Oliwy hokeistę tylko TROCHĘ gorszego od pierwszoplanowych graczy tafla NHL. A od Czerkawskiego jest zdecydowanie lepszy. Hmm... czy to boks, czy hokej? Mogli umieścić Golotę, to byłby lepszy od Lindrosa i Forsberga razem wziętych.

No dobra, załóżmy, że przebrnęliście przez dylematy w stylu sezon czy mecz towarzyski i zaczęliście grę. Niczym nowym nie zaskakują nas

CKEY 2

opcje trenerskie. Możesz co najwyżej wyedytować poszczególne formacje, powymieniać graczy (w NHL się wymienia, a nie kupuje, chyba że są to tzw. free agent, czyli hokeiści bez ważnych kontraktów) i ustalić taktykę swojej drużyny. Taktyka jest niemal identycznie zrobiona, jak w przypadku NHL 98. Brakuje mi możliwości przetrenowania każdej taktyki w praktyce, tak ja miało to miejsce w NHL 99. Mówi się trudno. Warte odnotowanie jest coś takiego, jak poziom trudności podawania. Są trzy takie poziomy: rookie, pro i allstar. O co w tym wszystkim biega? Na poziomie rookie



wszystkie podania i strzely są celne, a na allstar panuje pełne zawodowstwo. Wszystkim musisz pokierować sam. Jak się domyślasz, poziom pro to coś pośredniego.

Teraz już naprawdę weźmy się za samo granie. Pierwsze wrażenie po zobaczeniu hali nie jest najlepsze. Skoro nie wykupiono żadnych praw do znaku NHL, to także nie może być mowy o odwzorowaniu hal. A szkoda, bo chyba każdy, kto grał w NHL 99 ma w pamięci wygląd

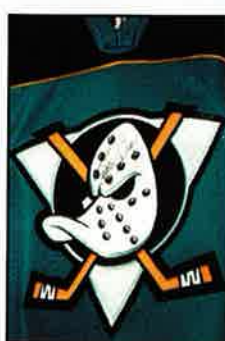
poszczególne hokejowe aren. Nie ma także co porównywać publiki. Zwykle bitmapy kłują po oczach, jeżeli ma się w pamięci cuda graficzne gry EA Sports. Ale oto na lód wyjeżdżają hokeiści. Oni przynajmniej prezentują się zdecydowanie lepiej, choć do klasy NHL 99 brakuje im kilka lat świetlnych. Pamiętacie jeszcze, jak wyglądali gracze w NHL 97? Jeżeli zapomnieliście, to zobaczysz koleś na lodzie w Actua Ice Hockey 2, zaraz sobie przypomnieć. Jakby nie patrzeć, Gremlin spóźnił się o te dwa lata. Trochę kancjaści, nierówno pokryci teksturami i przeciętnie wymodelowani. Mogłoby być zdecydowanie lepiej, ale nie jest najgorzej. Śmiesz i drażnią mnie te lewe jersey, bo oczywiście prawdziwych autorzy nie mogli nam zaszerwować.

MOJE PIĘĆ MINUT Z SELANNE

Edmonton, 24.02.99. Jakoś do tej pory nie przepadałam za Anaheim i Selanne. Doceniałam go, bo w końcu w tym sezonie właśnie zmierzał po trzeci tytuł króla strzelców i ma na koncie oprócz tego kilka rekordów NHL, ale nie bardzo rozumiałam, dlaczego Eld tak uwielbia Selanne. No, ale dzisiaj są imieniny Elda, więc postanowiłam spełnić jego marzenie i zdobyć autograf Selanne na jersey'u i fotce. Wszystko zaczęło się od rozgrzewki, czyli pre-game skating. Pstrykałam właśnie Selanne zdjęcia, kiedy mnie zauważył. Nie było to takie trudne, bo akurat byłam jedyną osobą w Coliseum ubraną w jersey Anaheim. W dodatku z numerem 8 i nazwiskiem Selanne! To, co się w chwilę potem stało dosłownie ścięło mnie z nóg. Teemu Selanne podjechał pod samą bandę, ustawił się, oparł na kij, uśmiechnął i spokojnie czekał, aż zrobię mu kilka zdjęć! Tego się po najlepszym strzelcu NHL nie spodziewałam. Większość z hokeistów to zrozumięła losie (np. Kariya). Sam mecz potoczył się bez historii. Bramki Selanne (299 w NHL!) i Kariya dają zwycięstwo Anaheim 2:1. Zresztą większość meczu spędziłam na bieganiu po Coliseum i próbach przekupienia ochroniarzy, aby wpuścili mnie w pobliże szatni Anaheim. Nic z tego, widocznie zarabiają za dużo. Po meczu czekam przy wyjściu na sposobność zaczepienia Selanne. Kaczuszki idą gęsiego do autobusu, a ja wypatruję Selanne. Jest! Krzyczę "Selanne!". Teemu odwraca się, po czym uśmiecha się (ha! - rozpoznał mnie z pre-game) i podchodzi. Zdejmuję szybciutko



Kinga i Teemu, czyli nasz człowiek za oceanem i król strzelców.



jersey i po przywitaniu podają mu ją. Grzecznie się pyta, czy chce podpis z przodu czy z tyłu. Mówię, że z przodu na kaczce. Podpisuje, a ja podaję zdjęcie 8*10 inches. Również podpisuje, tak ładnie i powoli. Proszę go jeszcze o wspólne zdjęcie. Chętnie się zgadza. Przechodzi przez barierkę i pstryk! Szkoda, że byłam tak wystraszona i trochę na tym zdjęciu źle wyszłam. No trudno. Dziękuję Selanne za podpisy i zdjęcie. Podajemy sobie rękę i w tym momencie życzę mu szczęścia na resztę sezonu i play offy. Uśmiecha się i odchodzi za resztą Kaczek. Wow! Nie mogę uwierzyć, że jedna z największych gwiazd NHL tak normalnie się zachowuje. Jednak są jeszcze hokeiści, którzy nie wariują na widok kasy, tylko pozostają zwykłymi i miłymi ludźmi. A Selanne stał się także moim ulubieńcem...

O ile jednak wygląd hokeistów trzyma jako taki poziom, to motion capture stoi na poziomie nie odbiegającym daleko od dna. Znowu Gremlin nie popisał się. Przywykłem już, że w grach z serii Actua Sports za "króliki doświadczalne" służą sportowcy o uznanych nazwiskach, a tu tymczasem zabrakło w Actua Ice Hockey 2 chociażby trzecioplanowego NHL-owca. Może to jest powód tak kiepskiego motion capture? Nad wyraz denerwujące jest samo jeżdżenie hokeistów po lodzie. Nie "płyną" tak jak w NHL 99, lecz oblesnie suną po tafli. Dokładnie suną, bo chwilami nawet nie odpychają się! Przejechanie przez całą długość lodowiska bez ani jednego odepchnięcia się to sztuka niesamowita. Irytują również bodki i upadki, jak i sposób, w jaki bronią gallee. Jeszcze dzisiaj, po tych kilku miesiącach grania, zdarza mi się w przypadku NHL 99, że opada mi szczena na widok zagrań goalie. Nie wiem, czy motion capture ich był robiony na kłockach drewna, ale takie sprawiają wrażenie. Żadnego realizmu.

A skoro o nim mowa, to pozostawia on bardzo wiele do życzenia. Generalnie panuje chaos. Przypomina mi to niektóre mecze play off NHL, kiedy to walczy się do upadłego i patyczkuje się w jakieś rozwiązania taktyczne. Ale takie mecze pełne chaosu to rzadkość na taflach Kanady i USA, a w Actua Ice Hockey 2 to normalka. Dzieje się tak głównie za sprawą komputera, który nie jest zbyt wymagającym przeciwnikiem, a do tego gra bez ładu i składu. Może to dziwne, ale jego akcje zrobiły na mnie wrażenie nieprzemysłanych. Banalnie łatwo jest

Kinga Mróz

powstrzymać jego ataki i wyprowadzić kontrę. Jest to o tyle proste, że komputer atakując zapomina o obronie. Również nasze ataki nie wyglądają tak jak powinny. Oczywiście najprościej jest, będąc w posiadaniu krążka, nacisnąć klawisz przyspieszenia i pognąć w stronę bramki przeciwnika, ale co to za przyjemność? Wszak nie ma to jak rozgrywanie efekownych akcji, a w tym momencie Actua Ice Hockey 2 zarabia kolejny minus. Zapomnijcie o tak efektywnych zagraniach, jak w NHL 99. W przypadku gry Gremlina nie ma mowy o szybkiej wymianie krążka i błyskawicznych akcjach zespołowych. Zwyczajnie guma przeważnie trafia w próżnię, gdyż tam, gdzie powinien być nasz skrzydłowy jest puste lodowisko. Duże obiekcje mam także co do zachowania krążka. To nie jest to samo, co w NHL 99, gdzie guma idealnie zachowywała się po uderzeniu w bandę, słupki czy hokeistę.



natomiast jest, delikatnie mówiąc, beznadziejny. Najbardziej wkurza mnie muzyczka, która jest wygrywana podczas wznowień. W NHL 99 były to prawdziwe melodyjki z poszczególnych hal. A co mamy w Actua Ice Hockey? Niesmiertelny przebrój Sabriny "Boys"!!! Yuck! Po usłyszeniu po raz n-ty tego debilnego kawalka chciałem wyrzucić kompa przez okno. Dużo zdrowia kosztowało mnie powstrzymanie samego siebie od tego czynu. Nie lepiej jest z komentarem i publiką. Komentator kojarzy mi się z

U dołu:
Grafika jakby nie patrząc
gorsza od NHL 99.

Zatem dobrnęliśmy jakoś do podsumowania. Trochę nawrzucałem Actua Ice Hockey 2, ale nie jest to zła gra. Ma pecha, ponieważ konkurencyjny tytuł nie ma sobie równych w całym gatunku gier sportowych i produkcję Gremlina musiałem ocenić surowo. Główne zarzuty to niski realizm, motion capture i ten



Niestety, w tym przypadku krążek odbija się często dość dziwnie i leci w najmniej oczekiwanym kierunku.

Jak się dłużej nad tym zastanowiłem, to doszedłem do wniosku, że przyczyna dość niskiego realizmu jest prozaiczna. Autorzy chyba zdawali sobie sprawę z niemożliwości konkurowania z superprodukcją EA Sports i zamiast postarać się o realizm, postawili na zabawę i prostotę. Z tą zabawą to śmiem polemizować; wszelako dla mnie najważniejszy jest realizm. No ale jak ktoś lubi taką zręcznościową grę hokejo-podobną, to może mieć inne zdanie...

Na deser pozostawiłem to, co jest bardzo mocną stroną konkurencji, czyli dźwięk i muzykę. Muzyka w tej grze stoi na dość przeciętnym poziomie. W sumie nie przeszkadza, ale nie jest to typowy NHL-owy sound. Nie dziwi mnie to jednak, bo skąd niby Angole mają wiedzieć, jakiej muzyki słucha przeciętny Amerykaniec bądź Kanadol jadący samochodem na mecz? Dźwięk

tymi dwoma leszczami z... no, nieważne, którzy nie zneją się nic a nic na NHL, a biorą się za komentowanie. Z tą różnicą, że tych dwóch pajaców wali takie buraki, że głowa boli, a komentatorzy z Actua Ice Hockey 2 przynajmniej bezbłędnie wymawiają nazwiska hokeistów. Jakby jednak na to nie patrzeć, sfera akustyczna to minusik.

Plusy:

- może czytelne i przejrzyste menu?
- grafika, choć gorsza od NHL 99, nie jest taka najgorsza
- hokeje to tak unikalny gatunek gier, że samo ukazanie się nowego tytułu jest plusem

Minusy:

- nieprawdziwe nazwy drużyn, nieprawdziwe nazwiska hokeistów, nieprawdziwe fotki, nieprawdziwe logo etc.
- statystyki graczy
- niski realizm
- muzyka, komentator, odgłosy hall
- pod żadnym względem nie ma porównania do

nieszczęśliwy brak praw do używania znaków i nazw NHL. Ogólnie jest jednak (jeszcze) nieźle i wolalbym pograć w Actua Ice Hockey 2 niż np. Actua Soccer 3. Samo zresztą ukazanie się hokeja jest zaletą tej gry. Jak to powiadają: na bezrybiu i rak ryba. Dlatego w Actua Ice Hockey 2 powinni pograć wszyscy ci, którzy przegapili cudowny NHL 99 oraz ci, którym nie podobał się duży realizm NHL 99. Zagrajcie, bo hokej to najszybsza i najefektowniejsza gra zespołowa na świecie!

Wymagania: P166, WIN 95/98, 16 RAM, CDx4, Direct X6.1	Producent: GREMLIN INTERACTIVE
Internet: http://www.gremlin.com	Dystrybutor: Optimus S.A. tel. 0343655633
INFO	

Ocena:

8



Napowietrzna ścieżka zdrowia

Plusy:

- Wygodne trasy
- Mierza złoczenie turów
- Fajna meryta

Minusy:

- Małe warszwy
- Nieprzekonujące zachowanie gojdzów
- Nie można wyłączyć olwiska slika
- Przeciętny wygląd btdów
- Są inne - podobne - a lepsze gry

Ocena:

5

Thrust, Twist'n Turn dostalaby pewnie wysoką notę, gdyby na rynku nie było niemal identycznych produkcji znacznie wyższej klasy. TTT po prostu nie dorasta do tytułów w stylu Powerslide i Death Karz. Jednocześnie nie oznacza to, że TTT to gra słaba i pozbawiona zalet. Na pewno fajnie będzie się Wam w nią grało i z przyjemnością strawicie kilka wieczorów na te wyścigi. Jeżeli mieliście jednak alternatywę przed zakupem, ten tytuł musiałby ustąpić wymienionym wcześniej grom. Howah!

Wymagania:

P200 MMX32 Mb RAM Win 95/
98/NT (1vlko NT glide)

Dystrybutor:

Optimus S.A.
tel. 0343655633

Internet: <http://www.lake2games.com>

INF



EXPENDABLE

PC Games CD
POLECA

Szczerze powiem, że to chyba najbardziej dynamiczna i najlepiej zrobiona gra zręcznościowa, jaką w życiu widziałem.

PC Games CD 6/99



Expendable jest jedną z najlepszych gier jaką kiedykolwiek widziałem.

Paul Presley PC ZONE Kwiecień 1999



SPRAWDŹ SWÓJ AKCELERATOR NA MAXA!



...CZAD! Gra jest piękna, wykorzystuje akcelerator graficzny, że aż się z niego dymi.

PC Games CD



Niesamowita grywalność, świetna grafika!

CD Action

Kilka miesięcy temu ponad trzystu kolonistów zamieszkiwało Novocastrię.

Teraz **POPULACJA** wynosi **ZERO.**

KTO jest za to odpowiedzialny ...

Co jeszcze **TAM JEST?**

Masz pod **KONTROLĄ**

grupę expandacyjnych jednostek zrzuconych na pole walki przez statek matkę. Expanderzy to maszyny do

CAŁKOWITEJ ANIHILACJI bez uczuć i zainteresowań innych niż ekscytacja **POLOWANIEM** i słodkim smakiem **ZWYCIĘSTWA.**

"...aż iza się w oku kręci, bo przypomina dawne gry na automatach. I do tego ta oprawa graficzna - istne cudo..."



TECHLAND, ul. Żółkiewskiego 3, 63-400 Ostrów Wielkopolski
tel. (062) 7372747, 7372748, fax (062) 7372749
<http://www.techland.com.pl>

ZADZWOŃ tel. 062 7372748
po godzinach pracy
EXTERMINACJA
10%
rabatu

North vs. South

Znowu secesja...

Dawno, dawno temu w wielkim kraju za wielką wodą wybuchła wojna. Faceci z południa stwierdzili, że nie chcą już więcej mieszkać w tym samym państwie, co ci z północy. Ci z północy stwierdzili, że pomysł ten absolutnie im się nie podoba i postanowili zbrojnie interweniować. Przypomina to nieco współczesny nam konflikt w Kosowie, ale tylko nieco. Tamta wojna - nazwana później secesyjną - była krwawa i pasjonująca. Gdyby bowiem była nudna, nie powstałoby tyle gier komputerowych, dzięki którym mamy możliwość osobiście pokierować poczynaniami wojsk Północy i Południa. Chociaż patrząc na to z drugiej strony, może jest to dowód, że ludzie interesują się rzeczami nudnymi? Jak dla mnie, chyba nie - historia jest ciekawa, no, chyba że powtarza się to samo po raz setny. Przyznam się, że osobiście nie przepadam za strategiami, których akcja rozgrywa się w tamtych czasach, ale gdy Naczelný z żądzą mordy w oczach wręcza mi płytkę z grą, raczej nie zwykłem protestować.

MAC ABRA

North vs. South firmy Interactive Magic - z tą właśnie grą przyszło mi walczyć o na kilku dniach spędzonych na zmaganiach, w głowie został mi jedynie mętlik. Podbudowuje mnie jedynie fakt, że programu tego nie dorwał w swoje ręce Yasiu. Jak go znam - nie zostawiłby na nim suchej nitki, a gierka w sumie nie jest taka zła. Już na samym początku, po wystartowaniu, wydało mi się, że gdzieś już to widziałem. I rzeczywiście, NvS opiera się na engine znanym z serii „Great Battles”, który to był całkiem dobry, ale wtedy, gdy ukazała się pierwsza gra na nim oparta. W tej chwili nadal nie można go nazwać złym, ale niestety nie jest to już szczyt osiągnięć.

Dzięki North vs. South gracz może brać udział we wszelkich ważniejszych bitwach i potyczkach, które miały miejsce na wschodnim teatrze działań wojny secesyjnej. Same bitwy rozgrywają się na dość ładnych planszach podzielonych na hekty o wielkości 330 metrów. Jednostki są zorganizowane na poziomie brygady i każda z nich może zawierać od 1 do 3 tysięcy ludzi. W czasie walki obowiązują wszelkie prawa pola bitwy. Tak więc mamy fog of war, istotne

są również przeszkody terenowe, gdyż zasłaniają one jednostkom pole widzenia. Dzięki tym rozwiązaniom nie wystarczy jedynie ruszyć do ataku. Dobrze kombinując i wykorzystując zdolności swoich jednostek oraz teren, można czasem osiągnąć całkiem wiele ze stosunkowo niewielkimi stratami. Aby ułatwić (jak dla kogo - przyp. Yasia) zadanie graczowi, zastosowano prawdziwą hierarchię dowodzenia. Tak więc mamy głównego dowódcę, i pod nim coraz niżej poszczególne szczeble drabiny oficerskiej. Oczywiście każdy z dowódców posiada różne

dokładnego scenariusza historycznego, każda bitwa ma jeszcze kilka hipotetycznych wariantów. Dla każdej ze stron przygotowano jedną kampanię, ale są to całkowicie różne rozgrywki. Scenariusz przygotowany tak, aby granie w niego miało coś wspólnego z autentycznymi nastrojami tamtych lat.

Wadą gry chyba dla każdego będzie pewnie niedoinformowanie gracza, jakie ma miejsce podczas bitew. Otóż na żadnej z map nie ma opisanych lokacji. Powoduje to, że nie zawsze wiemy, gdzie najlepiej byłoby wystawić swoje jednostki (choć np. w odprawie mamy wyraźne wskazówki), czy też gdzie spodziewać się przybywających posiłków. Drugim z głównych „grzechów” NvS jest brak wielkich szturmów, gdzie każdy biegł przed siebie i czekał na śmierć lub na zwycięstwo.

Niestety, wojna secesyjna była bardzo krwawa, co po dużej części było właśnie wynikiem takiego prowadzenia walki. Cóż - nie można mieć wszystkiego, a te wady wcale nie dyskwalifikują gry w moich oczach.

Trochę gorzej będzie, jeśli ktoś przy granu w strategię lubi mieć wspaniałą grafikę

i muzykę. Tego w NvS po prostu nie znajdzie. Wprawdzie zachodni recenzenci zachwycają się grafiką, ale ja osobiście nie widzę ku temu powodu. Grafika jest jakby... przeładowana - ztraca się czytelność, ale za to jest kolorowo (czepia się - Yasiu). Z dźwiękiem jest tak, jak niestety w wielu grach - jest i na tym koniec.

Takie wady nie powinny jednak odstraszyć żadnego rasowego stratega. Dla takiego gracza NvS będzie ciekawą pozycją w domowej bibliotece gier strategicznych (i tak najlepsze jest Steel Panthers - Yasiu & Mac Abra), Aby jednak nie było niedomówień, każdemu proponuję przed zakupem zagranie w wersję demo, która była na naszym Cover CD. Ta gra ma to do siebie, że nie każdemu się spodoba.

P.S. Do wszystkich: wojna to świnstwo... cierpią wszyscy, a najczęściej niewinni - popatrzcie na Serbię i Kosowo!

Votum separatum

Pozwól sobie skomentować wstęp tej recenzji. Otóż moim zdaniem temat wojny secesyjnej jest już ograny do mdłości i trudno trafić na coś, co wnosi w ten temat nieco świeżości. Co ważniejsze bitwy „komputeryzowano” po kilka razy i praktycznie niemal w ten sam sposób. Szczególnie zaś „przysłużyły” się tej wojnie kolejne „Battlegroundy” TalonSoftu. Prawdę mówiąc tak mi obrzydliły ów okres historii, że jak słyszę „wojna secesyjna” to od razu tracę humor. Doszło do tego, że stanowczo odmówiłem recenzji powyższej gry, gdyż bałem się, że nie będę w stanie być odpowiednio obiektywny. Prawda jest taka, że wojna secesyjna to jakaś fobia Amerykanów (zaraz po niej jest Wietnam, potem Korea, potem II wojna światowa - i na samym końcu I wojna). Rozumiem, że to jedyna wojna, która toczyła się na ich terytorium (jaka atrakcja!) i że dla sporej części populacji do dziś jest tematem dość bolesnym. (Zapytajcie kogoś z Południa co sądzi o Yankesach :)) Tym niemniej zamęczenie nas tym tematem (i ciągle w podobny sposób) mam autorem troszkę za złe. Prawdę powiedziawszy trawię tylko dwie gry z tego okresu historycznego, które znacząco wyłamują się ze schematów: Gettysburg Sida Meiera i... North vs South. Ale nie ten - mówię o innej, starej jak świat gierce, łączącej prostą strategię z elementami akcji i podlanej dużą dawką humoru (starsi gracze może pamiętają?). I naprawdę ciężko będzie mnie przekonać do tej gry - gry takiej samej (w sumie) jak stado poprzedników - i takiej samej jak te, które niewątpliwie jeszcze powstaną. Jestem nimi po prostu znu-dzo-ny!

cechy, od których zależy równie dużo, co od umiejętności żołnierzy, którymi się dowodzi. Pozwala to na sprawdzenie naprawdę wielu koncepcji taktycznych. A jeśli w czasie ich sprawdzania nasze jednostki poniosą straty, możemy je uzupełnić, korzystając z losowo przysyłanych nam posiłków (bynajmniej nie gorących). W tym akurat wypadku losowość

Udało:
MAC ABRA?

DEMO
NA CD
6/10

Plusy:

- hierarchia dowodzenia
- dużo scenariuszy zarówno historycznych, jak i hipotetycznych
- duża różnica między kampaniami obu stron
- realizm

Minusy:

- słaba audyowizualna
- nieopisane mapy
- o-ty raz ten sam temat podany w bardzo podobny sposób

Ocena:

6



bardzo korzystnie wpływa na grywalność, która to jest może duża - ale dla bardzo niedużej ilości ludzi. Tj. NvS ucieszy tak naprawdę wąskie grono ludzi, którzy poza konfliktem Północy z Południem świata nie widzą i lubią skomplikowane strategię.

W grze (co nadal należy do zalet) zawarto naprawdę wiele scenariuszy (w tym kilka starć trwających dłużej niż 1 dzień) zbudowanych na bazie ważniejszych bitew. Oprócz

CD-ACTION	Producent: Interactive Magic
Wymagania: P166, 16MB RAM, CD-ROM, WINDOWS 95	Dystrybutor: Marksoft tel. (022) 6639390
Internet: http://www.imagicgames.com/nvs/	

Live wire!

Wirtualna układanka

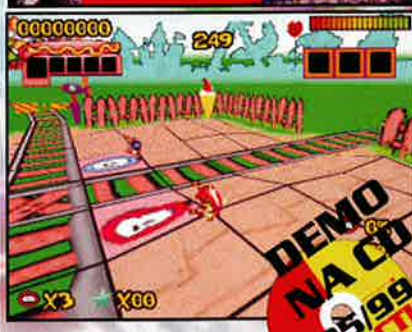
Arrrrgh! Ale mam zawsze kłopoty, kiedy trzeba napisać recenzję tytułu pokroju Live Wire! Dlaczego? Ponieważ ciężko jest napisać coś konkretniejszego o tak prostej, nieskomplikowanej grze. I to z dwóch powodów. Po pierwsze takie "coś" przeważnie jest pozbawione fabuły, a po drugie wyrosłem już chybia z takich platformówek (?). Z drugiej jednak strony takie gry czasami mają w sobie coś, co ja nazywam "zewem przeszłości". Tak jest również w przypadku Live Wire! Banalnie prosta gierka po dłuższym przypatrzeniu okazuje się wręcz trójwymiarową kopią nieśmiertelnego Pacmana. Przynajmniej taka jest moja opinia.

ELD

Jak już się zapewne domyśliście, Live Wire! nie posiada żadnej fabuły. Na początku jest co prawda wyświetlone demo, ale ukazuje ono tylko dziecięcy pokój i - to wszystko. Żadnej informacji, co mamy robić i dlaczego. Wspomniałem jednak na wstępie, iż i tak to jest bez znaczenia. Po przejściu do menu możemy wybrać grę w pojedynkę albo w multiplayer. Chociaż nie miałem okazji wypróbować tego drugiego, to i tak mam wrażenie, że jest on zdecydowanie lepszy od gry w pojedynkę. Tym bardziej, iż można grać we

polega. (Podobne problemy miał gość, który opisywał jej demo). Wyobraźcie sobie pomieszczone puzzle, Pacmana z trójwymiarową platformówką - a może to właśnie będzie (w przybliżeniu) Live Wire! Teraz spróbuję konkretnie. Gra rozgrywa się na planszy podzielonej na jakieś pięćdziesiąt kwadratów. Za przeciwników mamy trzy podobne do nas rybki (?). No dobra, nie jestem taki pewien, czy to są akurat rybki, ale tak wyglądają. Zresztą to najmniej ważne. Poruszamy się po torach wokół tych kwadratów. Jeżeli objeździemy cały kwadrat dookoła, to odwraca się on i zmienia kolor na nasz (tj. taki, jaki ma nasza postać). Tym samym zdobywamy punkty. Wygrywa oczywiście ten, kto zbierze najwięcej punktów, czyli zaliczy największą ilość kwadratów. Aby nie było nam zbyt

prosto, w grze aktywny udział biorą także typowe platformówkowe przeszkadzajki. Duszki, drzewka, ptaszki, kraby i inne ustrójstwo. Zabierają nam przy spotkaniu cenną energię, więc radzę ich unikać. Do tego niektóre kwadraty mają w



sobie niespodzianki w postaci bomb czy min. Jak to w platformówkach bywa, mamy za to także pozytywne niespodzianki w postaci power-upów, np. pistoletów, którymi możesz poczęstować

przeciwników, bądź przeszkadzajki. I mniej więcej na tym polega Live Wire!

Plansze są różnorodne. Mamy tutaj wyspę wśród oceanu, wesołe miasteczko, kosmos, Dzikie Zachód czy też cmentarz. Do wyboru, do koloru. Mi najbardziej do gustu przypadł kosmos. Głównie dlatego, że gra toczy się na planecie o kształcie kuli, przez co mamy pełny trójwymiar i można dostać niezłego kręčka.

Nieży jest także cmentarz. Latające duszki i dość klimatyczna muzyczka powodują, że gra się przyjemnie. Skoro już jestem przy muzyce, to przyznam szczerze, że podoba mi się ona średnio. Chyba że ktoś lubi disco, a ja do takich nie należę. Ot, taka typowa popowa muzyczka. Podobnie jest z różnymi dźwiękami, które nie wybijają się ponad przeciętność. Oprócz wspomnianego cmentarza, raczej nie zwrócicie nawet uwagi, że coś syczy się z głośników. Nieco bardziej pozytywnie można chyba potraktować oprawę graficzną. Bardzo kolorowa i sympatyczna. Tak można ją podsumować w skrócie. A całkiem serio mówiąc, to grafika Live Wire! przypomina mi tę z pierwszej części Pandemonium. Ci z Was, którzy mieli możliwość gry w Pandemonium zapewne będą mieli identyczne skojarzenia. Szczególnie w przypadku postaci oraz elementów otoczenia. Nie wszędzie mimo to jest tak ładnie i na kilku planszach pikselki kłują w oczy.

Komu mogę polecić Live Wire! Na pewno młodszemu czytelnikom i tym, którzy pamiętają Pacmana. Live Wire! nie jest wielką grą, ale da się w nią grać. Ocena, jaką wystawiłem, jest odzwierciedleniem tego, co nam SCI zaofiarowało. Prosta, nieskomplikowana gierka bez fabuły, w sam raz na dwie, trzy godziny zabawy. A może jednak lepiej te dwie, trzy godziny spędzić, spacerując?

Plusy:

- przypomina odrobine Pacmana
- całkiem sympatyczna, kolorowa grafika na kilku planszach
- dla "prawie-nastolatków" (jak znalazł)

Minusy:

- dźwięk
- nudne dla każdego powyżej 10 roku życia

Ocena:

5

Producent: SCI	Wymagania: P133, 16 RAM, WIN 95/98, CDx4, Direct X 5.
Dystrybutor: SCI	Internet: http://www.sci.co.uk

MACHINES

Machines

Wojna blaszaków

Dość dawno temu nasz kolega redakcyjny Ugły Joe otrzymał od Acclaim press-packa będącego zapowiedzią gry Machines. Pamiętam, że przez jakiś czas nie dawał nikomu spokoju, zachwalając pod niebiosa owe dzieło i polecał każdemu z nas oczekiwać na premierę Machines. Jeżeli pamięć mnie nie myli, to ta premiera miała nastąpić gdzieś w okolicach grudnia/stycznia. Jak to zwykle bywa, w Odrze upłynęło bardzo wiele wody, a grę otrzymaliśmy dopiero teraz. W dodatku zamiast w zachłanne ręce Ugły Joe trafiała ona do mnie.

ELD

Story Machines, co ostatnio jest rzadkością, jest nad wyraz oryginalne. Chociaż w dość ewidentny sposób nawiązuje do powieści Stanisława Lema pod tytułem "Niezwyciężony". Jest to chyba mimo wszystko przypadek, gdyż wątpię, aby autorzy z Acclaim czytali Lema {dlaczego nie, jego powieści były tłumaczone na wiele języków i cieszą się popularnością na Zachodzie? - Mac Abra}. Fabuła Machines brzmi zatem mniej więcej tak... Gdzieś w dalekiej przyszłości Ziemia staje się za mała dla naszej populacji i oczywistym staje się fakt konieczności eksploracji planet pośród gwiazd. Nie odbywa się jednak to w sposób znany nam z wielu filmów. Nie są wysyłane transportowce zaopatrzone w kolonistów na nieznane planety. Nie, ludzie nie będą aż tacy głupi, jak współcześni reżyserzy filmowi. Po co mają wysyłać w nieznane biednych kolonistów? Zamiast nich wysyła się na takie planety odpowiednio zaprogramowane roboty, których zadaniem jest eksploracja planet i przygotowanie ich do ewentualnego zaludnienia. No cóż... kiedyś było niewolnictwo, a w przyszłości czarną robotę będą odwalali roboty. ;) Ale, ale... nie wszystko jest pod całkowitą kontrolą. Otóż w międzyczasie ludzkość ulega zagładzie i jedynym śladem po naszej cywilizacji pozostają właśnie te roboty zagubione gdzieś pośród gwiazd. Nadal wykonują one zaprogramowane im polecenia, a także... walczą pomiędzy sobą. Widać, nawet maszyny czasami zachowują się jak ludzie. Mamy rok 2136...

Przyznam się bez bicia. Machines jest dla mnie totalnym zaskoczeniem in plus. Nie spodziewałem się, że aż tak bardzo mnie wciągnie i dosłownie oderwie od rzeczywistości. Nie przepadam za futurystycznymi gierkami rozgrywanymi się w

przeskakiwaliśmy w tryb FPP. Niewiele miało to wspólnego z Unreal czy Blood 2. I tym milszym zaskoczeniem jest Machines. W produkcji Acclaim oba tryby zostały wyjątkowo dokładnie opracowane i znakomicie wymieszane, wręcz idealnie wyważone. Chwała za to autorom.



Dla pojedynczego gracza team Acclaim przygotował opcje kampanii (Campaign) oraz pojedynczych misji (Skirmish). Może się na pierwszy rzut oka wydawać, że to trochę mało, ale na szczęście tak nie jest. Kampania jest bowiem wciągająca, dzięki oryginalnej i co najważniejsze - ciekawej fabule, a kolejne misje są bardzo zróżnicowane i równie ciekawe. Skutkiem tego jest bezustanna chęć gierkowania. Sam złapałem się kilka razy na tym, iż mówiłem sam do siebie "jeszcze tylko ta misja i biorę się za pisanie". Oczywiście po "tej" misji chciałem "tylko" zobaczyć, jak wygląda następna i w taki oto sposób znowu



U góry:
Ładna gra, story, niezły miks RTS i FPP - i jak w to nie zagrac?

dalekiej przyszłości, a tym bardziej za RTS-ami. Jedynym futurystycznym produktem, który jak do tej pory do mnie dotarł było G-Police. A tymczasem Machines zafascynowało mnie na jakiś tydzień, miazdząc przy okazji resztki moich szarych komórek. Ktoś może się zapytać jak to możliwe? Normalnie, bo Machines to bardzo udany mariaż RTS z FPP plus powalająca szata graficzna oraz klimat, dźwięk, muzyka, no i wreszcie niecodzienna fabuła. Połączenie RTS z FPP to nie jest jakiś nowy pomysł. Wspomnę tylko Wargasm, który miałem okazję recenzować kilka numerów temu. Niestety, Wargasm w dużym stopniu rozczarowywał. Głównie za sprawą potraktowania po macoszemu każdego z gatunków z osobna. Elementy RTS-u były zbyt prymitywne i zwyczajnie nie było najmniejszych szans, aby przyciągnąć przed monitor jakiegos szanującego się stratega. Identycznie było w momencie, gdy



musiłem spać na straty kilka nocy. W sumie czeka na Ciebie dwadzieścia krótko odmiennych scenariuszy. Równie dobrze możesz spędzić czas grając w trybie Skirmish. Tu masz do wyboru trzy opcje: Normal, Battle i Special. Wybierając Normal, otrzymasz pojedyncze scenariusze z kampanii, czyli czekają na Ciebie różnorodne i nierzadko długie zadania. Z kolei w Battle omija Cię znużające budowanie fabryk i jednostek, a czeka Cię od razu walka i tylko walka. Natomiast Special to coś w sam raz dla strażników. Dostajesz polecenie w stylu "zabij, ilu się uda i polegaj na polu chwały za ojczyznę". Ciężko bowiem rozprawić się z całą armią, dysponując zaledwie jednym blaszakiem. Dodatkowo w trybie Skirmish możesz zdefiniować sobie parę rzeczy, np. opcję fog of war, ilość przeciwników i ilość surowców, którymi dysponujesz na starcie. Gorsze wiadomości mam dla pajęczarzy. Niestety, naraz będziecie mogli pograć w Machines tylko w czwórkę. To jak na dzisiejsze czasy trochę chyba za mało. Na

pocieszenie pozostaje fakt, że będzie można zagrać poprzez IPX, TCP/IP, modem, a także połączenie szeregowo.

Większość czasu spędzicie, rozgrywając Machines w trybie RTS. Nie jest on jakiś rewelacyjny. Ot, dokładnie to samo, co w setkach i tysiącach innych RTS-ów. Czyli budowanie różnych fabryk służących do produkcji sprzętu bojowego, kopalnie etc. Chociaż muszę przyznać, że liczba dostępnych konstrukcji jest całkiem okazała, gdyż możesz wybudować osiemnaście odmiennych budynków. Między innymi wieżę komunikacyjną (Communicator Beacon), kopalnię (Mine), cywilną fabrykę (Civilian Factory), wojskową fabrykę (Infranty Factory), cywilne laboratorium (Civilian Research Lab), wojskowe laboratorium (Military Research Lab) oraz najróżniejsze fortyfikacje obronne. Ciekawostką jest fakt, iż nie możemy wybudować kopalni gdzie popadnie. Najpierw musimy urządzeniem nazywanym Locator wyszukać odpowiednie miejsce, a dopiero potem na nim ustawić kopalnię. W budynkach cywilnych powstają blaszaki służące do celów eksploracyjnych (przecież nadal wykonujemy zaprogramowane zadania!), a w wojskowych - typowe puszki do walki z przeciwnikiem oraz broń. Razem jest tego około pięćdziesięciu różnych jednostek i dwudziestu pięciu rodzajów broni (np. smotacze płomieni, działka jonowe, karabiny plazmowe czy wrzeszczące głowice nuklearne). Oczywiście nie wszystko jest dostępne od razu. Jak w każdym dobrym RTS-ies, musisz rozbudowywać swoją technologię po to, aby móc konstruować coraz bardziej zaawansowane budynki i jednostki. Sami widzicie, że raczej niczym nowym Machines Was nie zaskoczy, ale mimo to każdy fan RTS-ów powinien czuć się jak ryba w wodzie, pogrywając w Machines. W warstwie strategicznej jest to może nie innowacyjna, ale stojąca na dobrym poziomie gra. Podobnie jest z chwilą przejścia w "ekran blaszaka". Nie jest to co prawda Shogo: Mobile Armor Division, gdzie także sterowało się stalową puszką, ale zwolennicy shooterów nie będą zbyt narzekać. Machines również tutaj nie przynosi wstydu autorom, a czasami nawet

sterowało mi się blaszakiem tak samo dobrze jak mechem w Shogo. Jedyne chwilemi czulem pewien niesmak. Działo się tak w momentach, gdy po obu stronach w starciu brała udział spora liczba jednostek. Robił się wtedy totalny chaos i gra traciła niezły shooterowy klimat, a zamieniała się w bezmyślną strzelankę. Machines to jednak także RTS, więc to normalne, iż w walkach bierze udział znaczna ilość jednostek. Nie ma co narzekać. W przeciwieństwie do Wargasm oba tryby potraktowano profesjonalnie i co najważniejsze - aż tak bardzo nie gryzą się ze sobą. Jestem pewien, że zwolennicy obu gatunków będą zachwyceni Machines.

Chyba na każdym, kto odpali Machines kolosalne wrażenie zrobi szata graficzna. Nawet mnie, który zdecydowanie bardziej woli piękne budyneki i drzewka rodem z Age of Empires czy Saga: Rage of the Vikings, dosłownie powaliły ten futurystyczny wygląd planet, jednostek, konstrukcji czy wrzeszczących wybuchów. Mam nadzieję, że screeny chociaż w minimalnym stopniu oddadzą ten mocny, zakreślony klimat grafiki. Pełny trójwymiar, wszystko dookoła idealnie pokryte poligonami, zero pikselozy i sprite'ów... Pustynie, kraterzy, wzgórza i niebo nad planetami. Tak, to niebo powala. Mieni się krwistobrazowymi kolorami, a księżyc w kształcie czaszki tworzy niesamowicie mroczny klimat. Wszystko to dla posiadaczy 3Dfx, ale już chyba

myślałem. Nie ma lekko - jeżeli chcesz przeżyć coś niesamowitego, to musisz mieć na pokładzie 3Dfx.

Plusy:

- powalająca i miazdząca grafika
- bardzo udane (w przeciwieństwie do Wargasm) połączenie RTS i FPP
- doskonale pasujący, futurystyczny dźwięk i muzyka
- pokrecony klimat
- oryginalna i ciekawa fabuła

Minusy:

- zaledwie cztery osoby w multiplayer
- mimo wszystko nie wnosi nic nowego ani do gatunku RTS, ani do FPP

Ocena:

8

DEMO
NA CD
02/99
CD-ACTI

W zamian dostaniesz świat wypełniony cudowną grą światel. Szczególnie kiedy przywalisz jakiemuś obcemu blaszakowi, a ten wybuchnie istną feerią ognia. Tak, czasami zapomina się w Machines o grze i ogląda się widoczki... Doskonałą grafikę, a tym samym klimat Machines, wspiera również bardzo dobra muzyka i dźwięk. Utwory muzyczne przywodzą mi na myśl G-Police, Dethkarz czy Mad Trax. Takie dość typowe futurystyczne dźwięki, które jednak budują odpowiedni klimat i co najważniejsze - są urozmaicone. Dzięki czemu nie grozi zbyt nierzadym uszom nuda. Szkoda jedynie, że autorzy nie pomyśleli o zamieszczeniu tracków w formie audio i nie można ich normalnie przesłuchać (choćby towarzyszący mi w tej chwili Emperor i tak jest najlepszy na świecie!). Dźwięk jest także wybitnie przyszłościowy. Elektroniczne odgłosy maszyn, komputerowe speeche, grzmiące działka jonowe etc. Brzmi to wszystko ładnie i pasuje idealnie do gry.

Machines zdecydowanie należy do gier z gatunku "musicie ją koniecznie zobaczyć". Ma bowiem naprawdę wiele do zaoferowania i warto jej przyjrzeć się z bliska. Jestem pewien, że oczaruje



Was swoim klimatem, grafiką, muzyką, a także tym, iż po raz pierwszy tak dobrze udało się połączyć RTS z FPP. Dlaczego zatem wystawiłem tylko "ósemeczkę"? Ano dlatego, że po pierwsze w tym roku "dziewięteczki" przyznają tylko gierkom WYBITNYM, a po drugie - mimo wszystko nie wnosi Machines nic nowego ani do

gatunku

RTS, ani do FPP. Obydwa tryby są tylko (albo aż) bardzo dobre. Ósemka to także wysoka ocena i na nią Machines w pełni zasługuje.



Producent:
Acclaim

Wymagania:

P200, 32 RAM, WIN 95/98,
3Dfx, Direct X 6.0

Dystrybutor:

CD Project
tel. (022) 8257151

Internet: <http://www.acclaim.net>

INFO

Slave Zero

Powrót MechaGodzilli

Jeżeli wędrowałeś kiedyś po stronach powieści Jonathana Swifta i zazdrościłeś Guliwerowi jego przygód wśród liliputów, masz niepowtarzalną okazję wcielić się w rolę olbrzyma, przy którym Goliat jest niewiele większy od krasnoludka. Wyobraź sobie jeszcze, że nie będziesz jakimś przeciętnym facetem, metr50siat w kapeluszu, lecz czymś w rodzaju MechaGodzilli. Będziesz wielki jak góra, silny jak Wyrwidąb a siedmiomilowe buty nosiłeś jak bytes maty.

CZARNY IWAN

Accolade, firma dowodzona z bazy w San Jose, istnieje na tym świecie od 1984 roku. Dotychczas chłopaki bawili się szeroko rozumianymi grami sportowymi. Nie zmienia to faktu, że „the development team”, czyli grupa, która składa teraz części Slave Zero, zdobyła doświadczenie maczając paluchy w takich tytułach jak Uprising, Mechwarrior2, Time to Kill, Interstate 76, Eradicator.

Drużynie przewodzi Matt Powers; facet, którego życiorys mógłby posłużyć jako scenariusz do filmu „Kevin sam w domu”. Matt nie przeganiał jednak złodzieiów próbujących obrobić jego mieszkanie, lecz przez wiele lat

giał kark nad zeszytami i komputerem, dzięki czemu jest teraz w komputerowym światku guru i medium równym Papie Smerfowi. Píše o tym wszystkim, aby przygotować was na szok jakim jest gra Slave Zero.

Noo:), może trochę przesadziłem, nie da się jednak zaprzeczyć, że Slave Zero jest produkcją nietypową i w zalewie tytułów FPP, po prostu oryginalną.

Slave Zero to gra przynależąca duchem i ciałem do Action TPP. Gracz wciela się w tytułowego, biomechanicznego robota, który oprócz tego, że ma jakieś 60 stóp wysokości, dysponuje szeroką klatą wzorowaną na zeszłorocznym zwycięzcy Mister Universe. Oczywiście, jak na robota przystało, Slave Zero jest od stóp do głowy pokryty tytanowym pancerzem, a w zakamarkach jego cybernetycznego ciała pełno jest systemów bojowych, laserów, baterijek do latarek itp. „Zero jaki jest - każdy widzi”, ważniejsze jest, że nie jest to jakiś pierwszy lepszy robot kuchenny, kumpel miksera.

Story gry osadzono w wielkomiejskim zgiefku roku 2500. Pierwsza Korporacja Dynastyczna w Drugim Tysiącleciu, planetarna





możliwości. Właściwie tylko jeden tytuł przychodzi mi na myśl. Team 47 GoMan była również grą TPP (choć można było także grać jak w klasycznym FPP). Niezależnie od tego czy patrzymy robotowi zza pleców, czy korzystamy z jego systemów wizyjnych, sam

charakter gry jest taki sam. Zadaniem gracza jest po prostu zniszczyć wszystko, co stara się wykończyć Zero. Gra jest pod tym względem naprawdę urozmaicona. W sumie oczekuje na nas 15 odmiennych rodzajów przeciwników i pięciu bossów. Finalna wersja gry to dokładnie 16 pechowych misji, wypełnionych po brzegi chodzącym i latającym żelazstwem. Oczywiście podstawowymi przeciwnikami są inne biomechaniczne roboty (tabela poniżej). Dysponują one potężnymi systemami obronnymi i równie groźnym uzbrojeniem ofensywnym. Maszyny typu Jammer Sentinel czy AER-23 „Hyena” są przynajmniej zbliżone do Zero swoimi gabarytami. Znaczenie weselej wyglądają zmasowane ataki wojackich i

Jednostki bojowe (materiały z archiwum The Guardians)



megeorganizacja rządzona jest przez bezwzględne Sovereign'a Khan'a, władzę Asian Conglomerates. Dyktator sprawuje całkowitą władzę, zasiadając w swojej nieoficjalnej stolicy; miasta umieszczonego mile nad regularnie zalewanymi przez powodzie rejonami środkowych Chin. Jego city zwane jest przez niektórych vertropolis. Okazuje się, że pół miliarda (!) mieszkańców Ziemi pracuje w fabrykach dyktatora. Najistotniejszą, szczególnie chronioną produkcją są Slave Prototypes - biomechaniczne jednostki ataku, które są właściwie niepokonane. Jeżeli dyktatorowi uda się skompletować armię bio-robotów, nikt go nie powstrzyma przed aneksją Ziemi...

Slave Zero należał kiedyś do powstańczej grupy nazywanej The Guardians, potomków starożytnego klanu wojennego. Po ostatniej wielkiej bitwie nie ostał się nikt żywy, oprócz dowódcy, który został pojmany przez Khana i zintegrowany z biomechanicznym, prototypowym robotem nazywanym Slave Zero. Sovereign Khan nie wiedział, że Slave Zero nie uda się kontrolować i „niewolnik” obróci się przeciwko niemu. Nastal czas, aby się o tym przekonał...

Oczywiście podstawowym zadaniem gracza jest obalić sadystycznego tyrana, pokonać jego armię i odbudować zniszczoną ziemię.)

Właściwie nie było dotychczas gier zbliżonych do Slave Zero. Oczywiście mrowie gier przypomina trochę nasz tytuł, ze względu na bohatera (ot, choćby Shogo). W tych grach patrzyliśmy jednak oczkami robotów, natomiast w Slave Zero po prostu nie ma takiej

SLAVE ATTACK UNITS

Oparta na najnowocześniejszej technologii jednostka bojowa stworzona w laboratorium Sovereign Khan'a. Slave są semi-organic (pół-organiczne) samoświadomymi maszynami wojennymi zasilanymi rdzeniem Dark Matter, zdolnymi do asymilacji z najrozszerzonymi systemami inteligentnej broni. Jednostki typu Slave powstają z niezwyklej syntezy Dark Matter z genetycznie zaprojektowaną tkanką. Pomijając autonomiczny system samoświadomości, Slave jest najbardziej efektywny, gdy pilotuje go żywy człowiek. Kiedy systemy są połączone (o ile człowiek ma wystarczającą siłę woli, by nie ulec szaleństwu wewnątrz Slave) suma tej konstrukcji staje się najbardziej efektywną i niszczycielską jednostką bojową. Ludzki ładunek złożony do wnętrza robota staje się z nim integralny i niemożliwy do rozłączenia bez zniszczenia Slave.

PIRANHA SENTINEL WARSUI

Piranha była pierwszą jednostką typu Sentinel przysposobioną specjalnie do sił wojskowych Sovereign Khan'a. Jako taka ma najmniej rozwinięte systemy sztucznej inteligencji, chociaż doskonale sprawdza się w funkcjach wartowniczych i obronnych na określonej pozycji. Nowocześniejsze jednostki tego typu są bardziej wszechstronne i są robotami wielozadaniowymi. Piranha jest relatywnie szybka, dobrze uzbrojona i niele opancerzona. Obecnie najczęściej lokowana jest jako druga linia obrony. Waga: 1600 ton, Wymiary: długość: 5,4 m, szerokość: 7,8 m, wysokość: 12,6 m, Osiągi: maksymalna prędkość: 120 km/h, maksymalny zasięg (niezarejestrowany): 3000 km, maks. przeszkoda pionowa: 64 m, Uzbrojenie: IR-9000 „Iron Roar” Assault Cannon

AER-23 HYENA

(brak rozpoznania), waga: 18 ton, Wymiary: długość: 12,6 m, szerokość: 8,7 m, wysokość: 5,4 m, osiągi: maksymalna prędkość: 720 km/h, maksymalny zasięg (niezarejestrowany): 3296 km, maksymalna prędkość wznoszenia: 150 km/s, uzbrojenie: Dual FireStreak ładowany niekierowanymi 5,25 cala Missile Salvo Pod-Fires (strefa uderzenia pocisku nasycana jest chemikaliami zawartymi w ładunku)

JAMMER SENTINE

(brak rozpoznania), waga 1210 ton, wymiary: długość: 5,4 m, szerokość: 7,2 m, wysokość: 15,6 m, osiągi: maksymalna prędkość: 115 km/h maksymalny zasięg (niezarejestrowany): 5920 km, maks. przeszkoda pionowa: 62,4 m, uzbrojenie: 200mm LINNAX Plasma Burst Cannon Fires-Pulse oz Flash Heated Osmium Plasma wspomagany Linear Accelerator'em

TITAN SENTIEL

(brak rozpoznania), Waga: 1550 ton, wymiary: długość: 6,3 m, szerokość: 9,0 m, wysokość: 17,4 m, osiągi: maksymalna prędkość: 106 km/h maksymalny zasięg (niezarejestrowany): 5280 km, maks. przeszkoda pionowa: 6,9 m, uzbrojenie: pojedynczy 90mm Rail Cannon Fires

WOLF SPIDER GUN PLATFORM

Wolf Spider jest najmniejszą liniową jednostką wojenną w SovKhan Imperium. Oszałamiająca siła ognia, sprawia, że jest nieco wolniejszy niż inne jednostki typu Sentinel. Jednocześnie bardzo szybka rotacja, obracanie się jego dział, sprawia, że ciężko umknąć spod zmasowanego ognia tej maszyny. (brak szczeg. danych technicznych), uzbrojenie: RMDS-7 Reactive Mine Dispensing System

GHOST SPIDER SUICIDE HUNTERS

Czworonóżny Ghost Spider jest w przybliżeniu wielkości Wolf APC. Ghost Spider bardzo skutecznie bombarduje każdą zbliżającą się jednostkę. Pociski uderzą w przeciwnika nawet wówczas, gdy jest w powietrzu. Do wysokości 21 metrów ponad Spider'em celność jest 100%. Ghost Spider może wysłać we wroga nawet 8000 pocisków w ciągu sekundy (prędkość kul - 4 machy). (brak szczeg. danych technicznych), uzbrojenie: 15 mm Ripper Gun Fires

UNDER KNIGHT

Należące do klasy Sentinel zostały przeznaczone do oddziałów Regulator Sentinel. Ciężko opancerzone i uzbrojone, odrobina wolne mają za zadanie podtrzymywać ciągły ogień zaporowy w oddziałach Regulator. Bardzo zaawansowane systemy stabilizacyjne pozwalają obciążać standardowe modele UK ciężkimi działami, co nie wpływa negatywnie na wytrzymałość konstrukcji. UK wyposażony w ciężką broń, systemy pomocnicze HPR-70 i zaopatrzony w broje klasy Laminare, jest niezwykle groźnym przeciwnikiem. (brak szczeg. danych technicznych), uzbrojenie: Siege Cannon fires 400mm (każdy pocisk wywołuje potężną detonację)

ARBITER

Arbiter jest zmodyfikowaną jednostką, która pierwotnie służyła do celów cywilnych. Jego zadaniem było utrzymywanie porządku i kontrola w dużych grupach ludzkich. Jednostki tego typu zostały obecnie wzmocnione pancerzem, co wespół z ich skomplikowanym programem rezydentnym sprawiło, że doskonale nadają się do zadań dywersyjno-zaczepnych na terenie miasta. (brak szczeg. danych technicznych), uzbrojenie: 75 mm Riot Gun, do raportu końcowego 0343:

- a) dotychczas nie udało się zdobyć ani dokumentacji ani wraków trzech jednostek wroga: Fetus, Saneonar, Maldar
- b) brak zapisów wizyjnych AER-23 i Ghost Spider



powietrznych. Są to po prostu regularne oddziały, które od czasu do czasu przypuszczają na Zero świetnie zorganizowany atak. Wyobraźcie więc sobie, że patrzycie z piątego piętra na defiladę poniżej. Jeżeli oglądaliście w kinie *Godzillę*, to scenki, gdy patrzymy na nie oczami, są niemal wiernym odbiciem tego, co dzieje się w grze. Ciężkie czołgi, pojazdy opancerzone wielkości pudełka zapalek stanowią pierwszą linię ataku. Tuż za nimi z ciężarówek wysypuje się piechota, każdy żołnierz wielkości zapalki. Najśmieszniejsze jest jednak, gdy lilipucia armia przypuszcza atak na nogi naszego *Slave Zero*. Kolesie są zajadli jak czerwone mrówki, ale oczywiście wiele zdziałać nie mogą. Przypomina mi to nieco starożytną dwuwymiarową grę *Walker* (jeszcze na Amigę), gdzie też między nogami *Piechura* pojawiały się tacy kamikadze. Oczywiście czołgi strzelają potężnymi pociskami wielkości ziarenek maku, każdy żołnierz również dorzuca swoje trzy grosze. Najlepiej jest wówczas, gdy już rozwalisz całą taką armię, a mimo to o pancerz bębnią ci jeszcze pojedyncze pociski. Zazwyczaj okazuje się wówczas, że gdzieś za wrakiem jakiegoś czołgu stoi sobie mały człowieczek i radośnie strzela do Zero ze swojego małego karabinka. Wystarczy, aby Zero tupnął nogą, a *Tomcio Paluch* zginie zmieciony „falą uderzeniową”. Oprócz oddziałów lądowych, Zero przesładują także helikoptery oraz odrzutowce, które nadlatują eskadrami i zrzucają na robota bomby. Jest z tego dużo śmiechu, bo samoloty zmieściliby się w dłoni naszego robota, co nie zmienia faktu, że wykonano je z wielką dbałością o szczegóły, dzięki czemu wyglądają niemal groźnie. Dodatkowym elementem nieodmiennie towarzyszącym nam w grze są cywilne samochody i dziesiątki mieszkańców miasta, dla których pojawienie się Zero jest nieodmiennie katastrofą. Wygląda to wszystko jak skrzyżowanie *Syndicate Wars* z *G-Police*. Gracz w ciele *Slave Zero* przemierza tętniące życiem arterie wielkiego megacity. Cała gra rozgrywa się na wielu poziomach miasta przyszłości. Bardzo często trafiamy więc na szeroką autostradę, po której pędzą dziesiątki aut, innym razem znajdziemy się przed czymś w rodzaju centrum handlowego, gdzie oczywiście znajduje się mnóstwo ludzi. Nawet gdybyś nie chciał miażdżyć swoimi metalowymi girami

Systemy broni złożonej (wg. DW5. Guardians)



AVR-9 „Avenger” Light Slug Cannon

Twoja pierwsza, lekka broń ręczna. Szybkostrzelny karabinek „Mściciel” doskonale sprawdza się do szybkich uderzeń na lekko opancerzonych przeciwników.



IR-9000 „Iron Roar” Assault Cannon

Ten karabin uderza 100mm pociskami z zabójczą częstotliwością ognia (1200/min). Nie jest to najbardziej niszczycielski członek twojego arsenału, lecz będziesz kochać jego niezawodność, pewność i wydajność.



CR-80 Cyclone Saturation Cannon

Ciężki Cyklon miotła kulami jak burza gradowa, lecz w ciągu kilku chwil jest w stanie zużyć tonę amunicji. Używaj tej armaty, gdy będziesz pewien, że starczy ci amunicji w trakcie starcia.



SGS-3a Siege Cannon

Ta dziecina pluje 400mm pociskami, które eksplodują po wejściu w pancerze przeciwnika. Jest to doskonała chwila, aby powiedzieć: „hastalavista baby!”.



Plasma 400 Cannon Stream Ejector

Wielki brat *Plasma 200 Cannon* jest potężną armatą, która potrafi zdeintegrować wroga w kilka sekund. To działo strzela ładunkami klasy superheated osmium plasma powodującymi najdalej idące uszkodzenia. Fala żaru z tego działa może nawet zmieść kilka robotów.



Plasma Burst Cannon

Świetna broń w wypadku zgrupowania wrogich jednostek. Ta broń strzela sześcioma plazmowymi pociskami na raz. Każda kula powoduje rozległe uszkodzenia, gdy tylko zetknie się z celem.



Valhalla Class Rocket Launcher

Jest to rozwinięcie modelu *SBR-80 „Shrieker” Rocket Launcher*. Ma oczywiście znacznie potężniejszy ładunek w głowicy i większy zasięg. Niekierowany pocisk rozszepia się na kilka mniejszych zasypując strefę śmiercionośnymi szrapnelami.

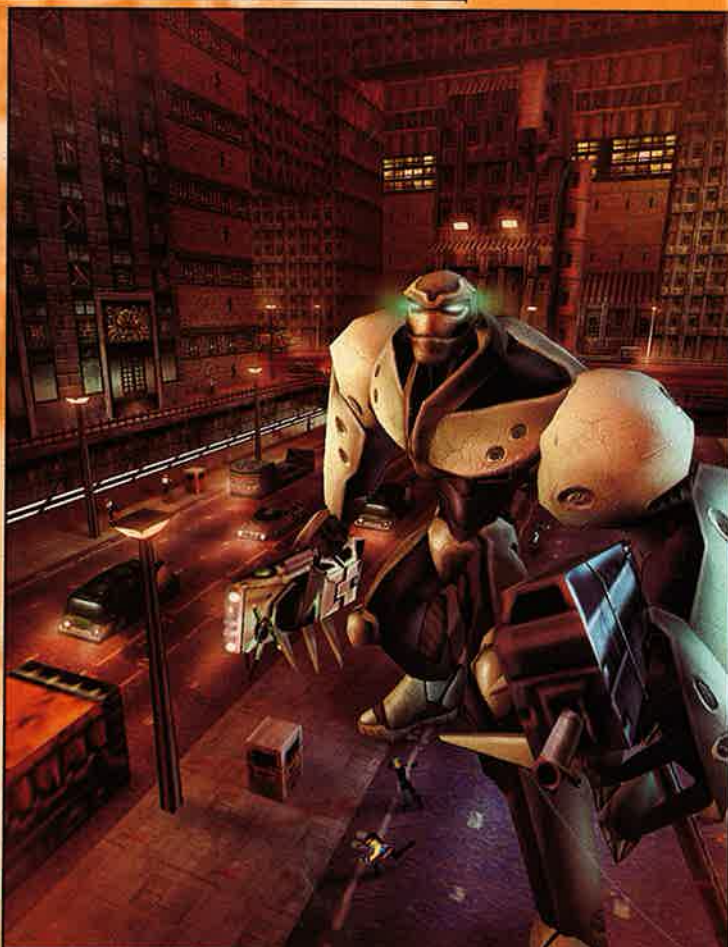


Stone Dog Guided Missile System

Ten piesek to prawdziwy łowca. Kierowane radiowo pociski bezwzględnie tropią przeciwnika i zawsze dochodzą do celu. Kula zawierają ładunek z hydrogen plasma.

bogów ducha winnych pieszych i przemieszczałbyś się fosą, nie ominie cię przyjemność masakry. Po wodach kanału pływają bowiem statki, barki i motorówki, które na pewno nie przetrwają zderzenia ze *Slave Zero*. Oczywiście twórcy gry zadbali, aby ludziki ginęły odpowiednio spektakularnie. Oprócz krzyków, jęków i wrzasków pomyślano o

krópkach krwi i uncjach flaków (siłą rzeczy takie liliputy nie mogą za bardzo krwawić). Wszystko to rozgrywa się w kolejnych sektorach napowietrznego miasta zbliżonego nieco do zurbanizowanych formacji w grze z *Psygnosis - G-Police* (port lotniczy, baza wojskowa, fabryka broni). Piszę o tym jeszcze raz, bowiem nie jest to zwyczajna metropolia. Wszystkie trasy, którymi przemieszcza się *Save Zero*, biegną wiele dziesiątków metrów nad ziemią. Każdy błąd może więc skończyć się upadkiem, a to oznacza dla Zero wysiadkę wszystkich bio-systemów i wywózkę na złomowisko. *Save Zero* może biec, wysoko skakać a nawet latać dzięki systemom napędowym na plecach (loty nie mogą jednak być zbyt wysokie i za dalekie). Klasyczne strafe jest bardzo szybkie dzięki dodatkowym silnikom korekcyjnym. Oprócz tego przez stalowe łapy *Save Zero* przewinie się w sumie dwanaście rodzajów broni. Zero zazwyczaj operuje dwoma systemami (oddzielnie lub



Broń nie objęta materiałem fotograficznym

(wg. lokacji Guardians 83-2)

Plasma 200 Cannon

Twoja pierwsza broń energetyczna. Plasma200 jest załadowana flash-heated osmium plasma. Wyladowanie z tej broni niesie ze sobą zaboje dla każdego przeciwnika uderzenie temperatury. Skumulowana w pocisku energia wyzwala się w trakcie uderzenia i osiąga temperaturę 7500 C - penetrując praktycznie każdy pancerz. Dodatkową zaletą broni jest oślepiający błysk, który do reszty dezorientuje potraktowanego Plasma200 wroga.

\$BR-80 „Shrieker” Rocket Launcher

Pierwsza wyrzutnia rakiet, którą nauczysz się obsługiwać. To działko strzela pojedynczymi, niekierowanymi rakietami. Mają one znaczną moc, dzięki czemu w promieniu kilku metrów od epicentrum wybuchu życie po prostu zamiera.

Plasma Rail Cannon

Potrzebie około dwóch sekund, aby się naładować. Ten czas konieczny jest, aby broń skumulowała całą energię z ogniw energetycznych. Plasma Rail Cannon strzela promieniem energii, po uderzeniu którego, żaden przeciwnik nie utrzyma się na nogach. Strzał musi być jednak dokładny, a długi czas oczekiwania na przeładowanie sprawia, że broń nie jest wskazana na zgrupowania jednostek przeciwnika.

Zulu Mass Engagement Missile System

Zulu ma na pokładzie skomplikowany system czujników i rozwinięty moduł AI, który automatycznie odnajduje osiem najbliższych celów. Kiedy obiekty zostaną zlokalizowane, centralna jednostka wydaje rozkaz ataku i w jednej salwie rozprawia się z wrogami.

Happiness Is A Warm Gun

Sila ognia tego działka jest bardzo duża. Jednocześnie pociski do armaty można znaleźć bardzo często, co jest bardzo istotne. Happiness Is A Warm Gun może obsługiwać aż trzy rodzaje pocisków: bullet-spewing slug cannons, vicious energy weapons, and shoulder-mounted missiles. Ta broń na pewno spełni twoje oczekiwania.

Slave Zero ma również broń specjalną. Dark Matter Rifle strzela pakietami zawierającymi hyperdense neutronium. Jest to broń grawitacyjna, która doprowadza każdą strukturę atomową do kolapsu, łamiąc wiązania subatomowe (zadem pancerz nie stanowi dla niej problemu). Broń ta dezintegruje wszystkie struktury będące na linii strzału.

wiatraka ramionami. Taka umiejętność przydaje się w sytuacji, gdy nagle kończy się amunicja. Z ciekawostek dotyczących Slave Zero warto wymienić jeszcze dwie jego specjalne umiejętności. Pierwszą jest trzęsienie ziemi, które wyprowadza totalny

metropolis. Oczywiście roboty nie zawsze się rozlatują. Może się np. zdarzyć, że ich systemy sterujące ulegną uszkodzeniu. Będą wówczas ślicznie się iskrzyć i ich korpusy wolno przechylą się do przodu. W każdym razie animacje robotów, pojazdów i

samolotów są bardzo dobre i nie można im wiele zarzucić. Również scenerie nie wolają o pomstę do nieba, ogólnie jest naprawdę nieźle.

Warto jeszcze dodać dwa słowa o AI. Chłopcy trochę napracowali i sprawili, że roboty potrafią się na przykład chować, czaić, za naturalnymi przeszkodami terenowymi (np. budynek). Ich ataki również nie są do końca schematyczne i potrafią od czasu do czasu porządnie zaskoczyć. Gra oferuje oczywiście doznania multiplayerowe. Przewidziano możliwość gry 16 zawodników w jednej sesji.



chaos w lilipucie społeczności. Zero wywołuje ten kataklizm uderzając, swoją sloniową nogą o podłogę. Zero może także wyladować się krzykiem. Jego ryk potrafi zabić małuczkich, a graficznie wygląda to tak, jakby bioroboty też miały zatwardzenia.

Grafika stoi w grze na wysokim poziomie gwarantującym mile dla oka widoczki. Pełne 3D oparte jest oczywiście na unikatowym engine, którym możecie się narkotyzować do woli - Ecstasy Engine. Zadbano nawet o takie atrakcje jak rozpadające się i zwalające drapacze chmur. Większość ruchomych i dużą część elementów stałych, można rozwalić z wiernej dwururki, co sprawia bardzo pozytywne wrażenie. Systemu cząsteczkowe dają o sobie znać w chwili uderzenie pocisku o pancerze przeciwnika. Jeżeli jego osłony zostały już uszkodzone (co swoją drogą również bardzo ładnie wygląda), robot zostanie dosłownie rozerwany przez wybuch reaktora w jego trzewiach. Trudno w takiej chwili nie poczuć satysfakcji. Jeżeli roznieś przeciwnika w powietrzu, efekt będzie równie widowiskowy, a nawet bardziej. Deszcze szczątków, świetnie prezentuje się na tle

Można korzystać z LAN, modemu, NetAccolade, Internetu. Zabawa jest wówczas klasycznym turniejem deathmatch'owym. Matt Powers w którymś z wywiadów stwierdził jednak, że W Slave Zero położono szczególny nacisk na grę single, multiplayer jest jedynie opcją. Tak więc, nie spodziewajcie się, że gra będzie dedykowana dla sieci, tak jak np. Quake 3. Mimo to, rozgrywka, którą uskuteczniłmy w redakcji, miała całkiem miły, metaliczny smaczek. Podsumowując. Slave Zero ma wszystkie atuty, które niezbędne są, abym mógł zatopić się w grze na kilka dni i nocy. Nie jest to na pewno gra przełomowa, ale jednocześnie trudno oczekiwać po niej czegoś więcej, niż oferuje. Jeżeli więc potrzebujesz nasmarować sobie stawy i posłać do piachu kumpli Ferpio C3PO, zagraj w Slave Zero - to pomaga. ■

CD-ACTION	Producent: Accolade
Wymagania: Pentium 200, 24 MB RAM, 3Dix	Dystrybutor: IPS tel. (022) 642766
Internet: http://www.accolade.com	

INFO



Jednocześnie). Jednym jest broń maszynowa dużego kalibru, a drugim wyrzutnia rakiet samosterujących. Oczywiście amunicja do broni i pole pancerza ulegają po pewnym czasie wyczerpaniu. Nowe magazynki i resztę podzespołów uzyskujemy zazwyczaj z pokonanych wrogów. Wśród pukawek nie ma żadnych jakichś zupełnie nowatorskich konstrukcji. Wszystkie, w tej czy innej wersji widzieliśmy już gdzieś wcześniej. Jednocześnie nie oznacza to, że broń jest nieciekawa, wprost przeciwnie. Klasyczne wyrzutnie rakiet, CKM'y i granatniki doskonale się sprawdzają i naprawdę trudno chcieć czegoś więcej. Nasz biomechaniczny kolega może także okładać przeciwnika ciężkimi jak skrzydła

Plusy:

- świetny pomysł (lilipucie wojna)
- wsłania grywalność
- dobra grafika

Minusy:

- standardowe dźwięki

Ocena:

9

Blaze and Blade

Pociąg do „Fantazji”

Fala zachwytu, jaka załata Europę oraz Amerykę po ukazaniu się japońskiej RPG Final Fantasy 7, chyba jest wprost proporcjonalna do ilości skośnookich ludków zamieszkujących naszą niebieską planetę. A to z kolei zaowocowało masą naśladownictw. Blaze and Blade można nazwać klonem, który pęta się gdzieś tam w okolicach kostek twórców Final Fantasy 7, a uderzające podobieństwa do mistrza wcale jej nie pomaga w poprawieniu swego wizerunku.

JASPIN

No dobra, wiecie już, że B&B to teoretycznie RPG. A co jest żelaznym punktem większości takich gier? Ano kompletowanie drużyny, którą szwendać się trzeba będzie po nieprzyjaznych lasach, górach i jeziorach. I jest całkiem miło,

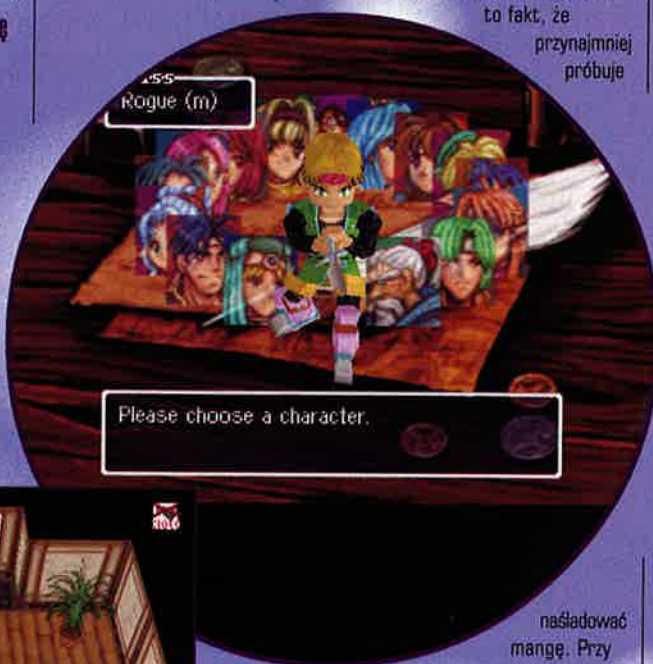


ze względu na spory kalejdoskop postaci, jakie przewijają się przez ekran. Znajdziemy wśród nich elfa, karla, wojownika, łucznika, kleryka, którzy różnicowani są nie tylko pod względem zdolności magicznych, siły oraz wytrzymałości na stres, ale również i płci, która jednak nie wywiera istotnego wpływu na dalsze losy postaci. Ilość bonusowych punktów do rozdzielania pomiędzy poszczególne umiejętności i wytrzymałość zależna jest od postaci i tradycyjnemu (podobnie jak w klasycznych RPG) w zależności od upodobań gracza czyni z bohatera silacza nad-silacza lub maksymalnie go uduchawia. Czynność wyboru powtórzyć należy czterokrotnie, gdyż tylu osobników porządna drużyna zawierać powinna.

Niezwykłość B&B, w tym drugim, negatywnym, znaczeniu, zaczyna się po przejściu przez wszystkie powyższe opcje i konfigurację klawiszy. Zwyczajowo pierwszym elementem walącym po galach jest grafika. Ta w Blaze and Blade została wyraźnie skopana (ach, jak ja nie lubię tego słowa) i prezentuje się...

bohomozy i jakieś tam zamglania reprezentują coś, co się ogólnie określa mianem tła. Akceleracja istnieje, a jakże, jednak nic dobrego wcale z tego pozornie radosnego faktu nie wynika. Rozmazania i zamglania to wszystko, co można ujrzeć i określić mianem „dopalenia grafiki”. Wygląd postaci nie odbiega od przyjętych w gierze standardów, a jedyne, co można powiedzieć na jej korzyść, to fakt, że przynajmniej próbuje

U dołu po lewej:
Krótki relaks przed
wyprawą



naśladować mangę. Przy czym przeciwników mągi uciechę informacją, że nie za bardzo jej się to udaje. Razi też wyraźny kontrast pomiędzy tłem i postaciami, tj. widać, że są one w sztuczny sposób nałożone na backgroundy i wyraźnie się z nim nie komponują pod żadnym chyba względem.



Interfejs użytkownika zminimalizowano do garstki podstawowych klawiszy, które po kilku ćwiczeniach i nabraniu wprawy można obsługiwać jedną ręką. Walkę ograniczono do dwóch klawiszy - jeden do miecza, szabli czy luku (w każdym razie broni tradycyjnej), a drugi do czarów i tajemnych formulek. Poruszanie się całej drużyny przypomina sposób, w jaki robi to pociąg osobowy. Jedna postać bierze na siebie rolę lidera/

lokomotywy, a trzy następne ustawiają się za nim grzecznie w rzędzie i nie wypadając z toru podróży, poruszają się za przewodnikiem. Niewidomi, czy jak? W walce wypada ta metoda transportu dość niefortunnie i często może doprowadzić do niezamierzonego, a śmiertelnego zejścia co najmniej jednej z postaci.

Dość irytujące jest nagłe pojawianie się nieprzyjacielskich obiektów, które nagle znikają materializując się na ekranie i rozpoczynają atak. Jeśli gracz się na coś zapatrzy (na pewno musi to być coś lub ktoś za oknem, gdyż w gierze nic na zapatrzenie się nie zasługuje) i dłużej postoi po bitwie w miejscu, przekona się o tym, że reinkarnacja jest faktem, nie mitem. Wcześniej wyróżnieni wrogowie ponownie się zmateriują i trzeba się będzie z nimi bawić od początku. Nawiasem mówiąc, jest to niezła metoda naciągania się rozmaitych miłych rzeczy...

Towarzyszące bitwie odgłosy powodują dreszcze i wstrząsy bębenków w uszach, nie ze względu na swą brutalność czy przeraźliwość, lecz z powodu „spikerowatego” pochodzenia. Już chyba lepiej (albo - niewiele gorzej) brzmiałoby na Covoxie - urządzeniu w zamierzonych czasach pełniącym rolę karty dźwiękowej. Natomiast wszelkie pokojowo rozwiązywane problemy, czyli rozmowy i konwersacje, odbywają się bezdźwięcznie, co można potraktować jako zaletę gry, gdyż zapewne i to by schrzaniono... Rozmowy polegają na podejściu do ewentualnego rozmówcy i pojawieniu się w wydzielonym na ekranie prostokącie jego kwestii, która oczywiście powtórzy się, jeśli podejmiemy do niego jeszcze raz. Zdarza się to często, gdyż Non Player Characters (czyli po ludzku NPC) kręcą się i wiażą pod nogi, co automatycznie odbierane jest przez engine jako chęć do rozpoczęcia gadki. Na szczęście repertuar rozmówców nie jest zbyt spory i cierpliwie można to przeczekać. Inteligencja bohaterów, wrogów oraz wszelkich po drodze napotykanych postaci plasuje się w okolicach IQ tepej krewetki lub IQ tych, którzy stworzyli tę grę, co zdaje się na jedno wychodzi. Mogłabym bowiem długo popęstić się jeszcze nad fabułą, rozwojem scenariusza i jego logiką itd., tylko tyle, że nawet tego mi się nie chce, bo szkoda czasu i atlasu na pastwienie się nad czymś, co w gruncie rzeczy budzi uczucie litości.

Z czystym sumieniem mogę zalecić omijanie pudelka z B&B jak najdalszym lukiem (albo i nawet jak najdalej kuszą). Autorzy poszli po linii najmniejszego oporu i nieudolnie, po amatorsku spróbowali sklonować Final Fantasy. No cóż, jak spaść z konia, to z wysokiego - głosi polskie powiedzonko. Zdaje się, że grzmot tego upadku był słyszalny na drugiej półkuli... Grę mogę polecić tylko masochistom, którzy lubią sobie pocierpieć przed monitorem - bądź prawdziwym twarzą, którzy będą się mogli

licytować, ileż to czasu wytrzymali przy tej grze bez grymasu obrzydzenia na twarzy.

	Producent: THQ
Wymagania: Pentium 90, 16MB RAM, CDx4	Dystrybutor: THQ
Internet: http://www.thq.com	

Plusy:

- Intro (na ile całosci)
- Ilość postaci do wyboru
- czasem inspiracja FF7 daje jakieś pozytywne efekty...
- prosty interfejs sterujący

Minusy:

- grafika
- dźwięki
- inteligencja wroga
- sposób poruszania się postaci

Ocena:

4

Jack Nicklaus 6

Golfy Goofiego i inne g... arniture

Golf jest jedną z tych dyscyplin sportowych, które cenię sobie za jedną istotną rzecz - obcowanie z przyrodą. Zielona trawa, pięknie zaprojektowane krajobrazy, cisza, ćwierkanie ptaszków... eeeech, jakże inna atmosfera od codziennych zadymionych ulic i hałasującej cywilizacji. Właśnie taki obraz golfa przedstawia nam program zatytułowany Jack Nicklaus 6 - Golden Bear Challenge.

MR JEDI

Na dobry początek (czytaj: zaraz po odpaleniu) twórcy fundują nam krótką, aczkolwiek bardzo bogatą treściowo prezentację mistrza golfa, którego nazwiskiem sygnowana jest ta gra. Zaiste powiem Wam - imponujący jest jego dorobek, a my będziemy mogli uczyć się od mistrza, bądź nawet z nim się zmierzyć (dajcie mi agrafrkę - żywcem mnie nie wezmą!). Ale dobrze, dosyć zachwyty nad mistrzem (miszczo, przez "szcz"), zerknijmy na samą grę. Ta prezentuje się w sumie całkiem przyzwoicie i gdyby nie te monstrualne wymagania (400 MB HDD i 32-48 MB RAM?) jak na tak "mało dynamiczny" program (to nie FPP, ani wyścigi w 3D), powiedziałbym nawet, że bardzo przyzwoicie.

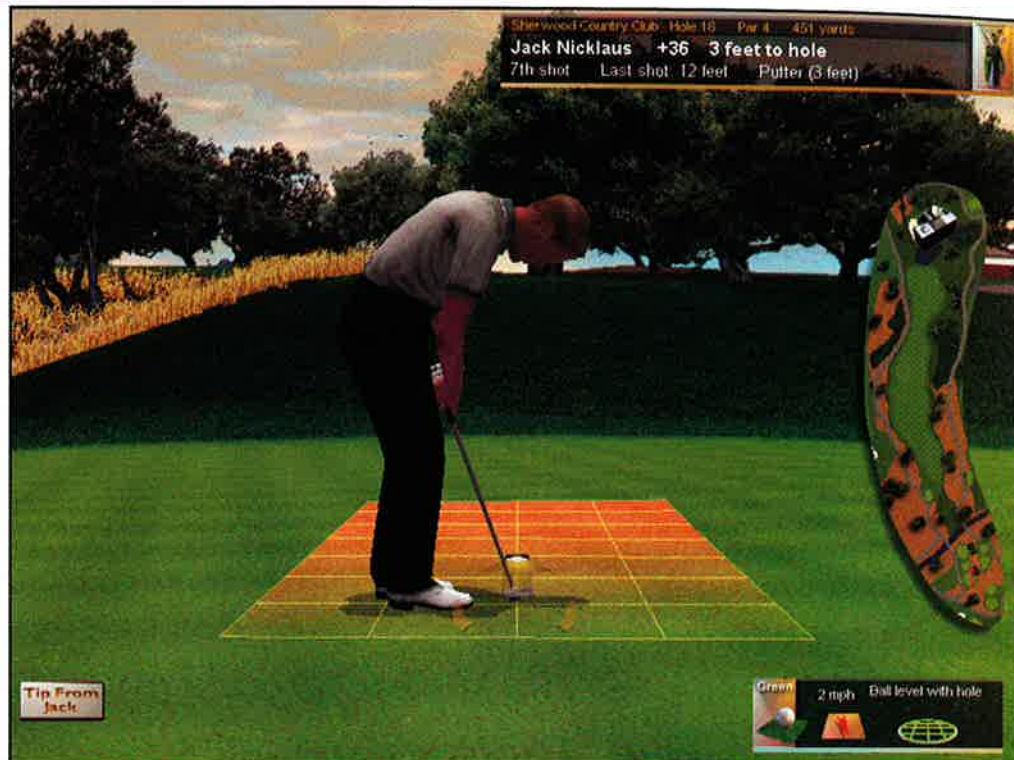
Ale tego nie powiem, bo to nieprawda (zabierzcie mu tę agrafrkę!). Cemu? To jest zbyt statyczne, a postrzępiona postać mistrza choruje na piksele. Tyle narzekania. Po kilku chwilach, które potrzebowałem na zapoznanie się z opcjami i nauką trafiania w piłkę (tylko nie w twarz, tylko nie w twarz!), doszedłem do

wniosku, że gra w golfa naprawdę potrafi wciągnąć. Ech, te emocje przed doborem odpowiedniego kija, poprawnego ustawienia z poprawką na wiatr i zez zbieżny grającego, odpowiednia siła oraz kąt uderzenia i... ssssiach! - świst aż miło i piłeczka leci ślicznym łukiem nad zieloną doliną pełną misternie rozrzuconych drzew, krzewów, jezior, ścieżek i polanek. Do tego dochodzą komentarze sprawozdawców, okrzyki podekscytowanej publiczności i cisza, uzupełniana tylko ptaszkowaniem

ćwirków. Aha, no i czasami odzywa się sam mistrz (jeśli sobie tego zażyczył), dając nam jakże cenne wskazówki (ale prawdziwy miszczo macho nie bierze ich pod uwagę!). Ponadto przed każdym strzałem można potrenować uderzenie (kijem w piłkę, oczywiście; sędzię nie ruszcie - jest mój!), a przed rozpoczęciem gry pooglądać znane tereny do gry w golfa.

Jak przed chwilą zasugerowałem, najwięcej emocji dostarcza nie sam strzał, ale przygotowania do niego. Przed oddaniem strzału (tym razem nie przez "szcz") możemy dokładnie zaplanować tor lotu piłki, a pomagają nam w tym dwie kamery - jedna główna, znajdująca się standardowo przy zawodniku, druga natomiast (standardowo - lewy górny róg ekranu) w okolicy mety, czyli dolka końcowego. Obie kamery możemy ustawić w kilku pozycjach, a główną możemy praktycznie dowolnie przesuwać po całym polu gry (patrz: prawy górny róg ekranu gry). Pole gry oraz naszego zawodnika możemy

oglądać z różnych wysokości i pod różnymi kątami, co przy tak ślicznym otoczeniu przynosi czasami bardzo miłe wrażenia. Oczywiście do wyboru mamy wiele poziomów trudności oraz możliwość rozgrywek grupowych, co tym bardziej podnosi i tak już spore emocje (tak, tak - duże emocje można odczuwać nie



tylko podczas doomowatych rzezi czy też samochodowych masakr przechodniów w dniu świętego Walentego). Dla chcących sprawdzić swoje siły przewidziano małą kontrolę pogody, czyli wiatry (bez skojarzeń!) mgły i temu podobne dodatki, bardzo skutecznie wpływające na nasze mistrzowskie strzały. Spróbowałem raz podkręcić wszystko na maksa i choć nie wywołałem huraganu, to jednak wiejący wiatr i mgła zepsuły mi trochę wizję sielanki, więc czym prędzej wyłączyłem słonce i poszedłem dolożyć swoim przeciwnikom, czego i Wam życzę.

Podsumowując - gra Jack Nicklaus 6 - Golden Bear Challenge jest produktem dobrym i nic ponad to. Niczym szczególnym nie zadziwia i nic nowego nie wnosi, ale miłośnikom tej dyscypliny na pewno da kilka chwil dobrej zabawy, a dzięki dochodzącym z głośników ćwierkającym zachętom, przekona do tej relaksującej gry niejednego gracza "golfowo nieorientowanego". W sumie miłe wrażenia, zagrać można.

Plusy:

- sprawia miłe wrażenie
- całkiem dobra grywalność
- bawi i uczy (podpowiedzi)

Minusy:

- zbyt duże wymagania jak na taką grę
- powtarza oklepany schemat

Ocena:

6

CD-ACTION

Producent:
Activision

Wymagania:

P166, 32 MB RAM, WIN 95/98, CDx4, karta muzyczna

Dystrybutor:

Activision

Internet: <http://www.activision.com>

Wszystkie ekrany, grafiki i naskiki pochodzą z gier: Star Wars™ - Episode One - The Phantom Menace™ oraz Star Wars™ - Episode One - Race™. Fotografie zostały wykorzystane za pozwoleniem. All artwork, imagery and properties © Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization.

Star Wars™ Episode I: The Phantom Menace™

Odbicie wielkiego ekranu

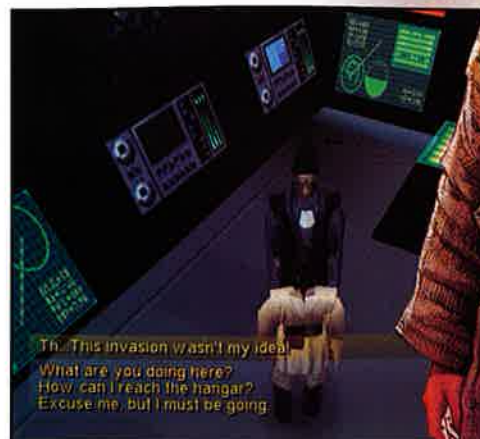
Podobno każde pokolenie ma swe legendy, podobno nawet one musiały kiedyś się narodzić... Trudno się też nie zgodzić z twierdzeniem, że każda podróż rozpoczyna się od małego kroku. Niemniej jednak to nie to, co mówią, ale do czego się odnoszą te hasła jest obecnie najistotniejsze. Tym, którzy dotąd się nie zorientowali, że są to parafrazy hasel reklamowych najdonioślejszego dla wielu wydarzenia kulturalnego roku - premiery *Grysi* pierwszej sagi Gwiezdnych Wojen chciałbym w tym momencie serdecznie podziękować za współpracę (ja piszę, Wy czytacie).

GEM.INI

Jeśli bowiem do tej pory unikałeś zobaczenia trailerów, wybiegałeś z pokoju w czasie, gdy w codziennych tele-wiesciach pojawiały się przebiegi z Episode I, to oznacza to, że do dnia polskiej premiery (jeszcze "tylko" trzy miesiące :(()) masz zamiar doczekać, ściskając w garści bilet na Złowróźne Widmo, Eteralną Groźbę (i sto milionów polskich wariacji na temat The Phantom Menace) bez "skażenia się" informacjami. W tym zaś wypadku ten tekst, jako że mówić będzie o grze związanej bardzo ściśle z filmem - posłuży nie tyle do zapoznania się z moją opinią na jej temat, co... po prostu "odniespodziankowaniu" długo oczekiwanej niespodzianki. Słowem: poniższe akapity traktować należy jako nic innego jak bezwzględny spoiler!

Film The Phantom Menace jest z całą pewnością rzeczą wyjątkową i oczywiście docenioną przez miliony fanów. To właśnie za sprawą tej miłości do Gwiezdnych Wojen zdelni są oni do bicia kasowych rekordów - już w dniu swej premiery Episode I zarobił 28 i pół miliona dolarów, czyli niemalże jedną czwartą całego swego budżetu. (Swoją drogą to jest on jednym z niewielu znanych mi przypadków filmu, który zrobiony został szybciej i za mniejszą kasę niż przewidywano! - zwykle jest odwrotnie ;)). Zwrócił się zresztą po pięciu "dopiero" dniach wyświetlania - osiągając kwotę 105,7 miliona baksów wpływów... Czyż nie jest to coś wyjątkowo wspaniałego? Z grą jednak

- wydaną pod tym samym tytułem - jest odrobinę inaczej: jest ona typową filmówką, ze wszystkimi tego zaszufladkowania konsekwencjami: a więc solidną i znaną (jak komu...) bazą, ale i niestety - znacznym uproszczeniem w stosunku do gier robionych od początku jako produkt na mały ekran. I po raz wtóry podkreślam i uczulam tych, którzy sądzą, że przeczytanie kilku zdań i przejście kilku etapów gry w niczym nie przeszkodzi późniejszym wrażeniom: jest to niemalże stuprocentowo wierne odbicie filmu (wnioskując z tego, co już o TPM wiem, a wydaje mi się, że wiem całkiem sporo) - przygotujcie się więc na to, że ukończycie grę teraz, we



wrześniu, niewiele Was zaskoczy na dużym ekranie. Wybór jednak należy do Was...

Komputerowe odbicie The Phantom Menace (pozostawiam w oryginale - dosyć już mam coraz to nowszych "oficjalnych" nazw polskich) jest niczym

TWOJA

GAZETA



więcej, jak filmową platformówką z elementami gier adventure - z bohaterem (a w zasadzie kilkoma) widocznym z góry, na kształt i podobieństwo Ultimy VII czy Mageslayer. Całość, odpowiadająca - jako się rzekło - filmowi, składa się z poukładanych chronologicznie (filmowo) 12 "obszarów operacyjnych", m.in. krążownik Federacji Handlowej, bagna Naboo, ogrody i pałac Theed, pustynne Mos Espa, wreszcie stolica Galaktyki - Coruscant. Mówiąc o nich, trzeba przyznać, że jakkolwiek "zgeometryzowane" i dobitnie sugerujące, że The Phantom Menace niemal równocześnie pojawić się ma na PSX-ie, to wyjątkowo solidnie trzymają klimat filmu; zdarzało się, że przemierzałem niektóre z plansz tylko po to, by napawać się ich nastrojowością. Zwłaszcza gęsto zaludnione czy raczej zaalienowane Mos Espa (odpowiednik znanego z "A New Hope" Mos Eisley - obydwa zresztą znajdują się na tej samej planecie - Tatooine) wywarło na mnie ogromne wrażenie. Poza miastem tłumy namolnych Tusken Raiders, a w samym mieście? Ho, ho - spotkałem i Jawów, i Rodian, i Itharian (nadają stereo - tego trzeba posłuchać :)) i uroczę seledynowskóre Twi'lek'czki :)).

W trakcie zabawy, która przez większość gry sprowadza się do konieczności przebijania się przez poziom do wyjścia, dostąpimy zaszczytu pokierowania losami (i krokami) aż czterech głównych bohaterów filmu! Początkowo naszym podopiecznym będzie Obi-Wan Kenobi (Jedi, gdyby ktoś miał wątpliwości - w filmie odgrywa go Ewan McGregor), następnie Qui-Gon Jinn (również Jedi - Schindler z Listy Schindlera - Liam Neeson), Kapitan Panaka - dowódca straży Królowej (Hugh Quarshie), wreszcie sama Królowa Amidala (cudowna Natalie Portman, czyli dawna malolata z Leona Zawodowca - ale wyrosła!). Zestaw ruchów postaci jest niemalże klasyczny dla platformówek - potrafią chodzić, biegać, skakać (w tył z saltem), oczywiście walczyć (Jedi ma kilka różnych ciosów lightsabrem). Brakuje jednak spotykanego wszędzie, tylko nie tutaj... przykucnięcia czy przesuwania się bokiem! Przy czym, aby było ciekawiej - nasz heros (znowu mowa o Jedi) jest w stanie przetrulać się



w bok, robi to jednak z pozycji bez męła zasadniczej! A jeśli już przy niewielkich brakach jesteśmy - nie sposób również nie zauważyć sztywności w ruchach bohaterów, która dziwi tym bardziej, że pojawia się w ofercie przedsiębiorstwa, jakie dysponuje najlepszymi

"magikami" od grafiki i animacji. Na szczęście w ferworze walki szybko zapomina się o tym, że nasi Jedi (i inni) nie potrafią zrobić tego, co każdy normalny człowiek.

Walka bowiem jest w The Phantom Menace głównym, jeśli w ogóle nie jedynym, prawdziwym uprzykrzaczem życia gracza. Prosty jest w zasadzie jedynie pierwszy etap, ten, w którym... stop! We wszystkich pozostałych zaczyna rócić się od przeciwników mających tylko jeden cel - pozbawić naszą postać tej odrobiny życia, jaka się jeszcze w niej tli. Przeciwnicy, jakim przyjdzie nam stawić czoła, stanowią całe spektrum galaktycznego talatajstwa: oczywiście z

U dołu:
Pozdrowienia z Mos Espa
przesyła Qui-Gon.
ps. Aż rui się od Jawów...

niewielkimi wyjątkami poczynionymi dla łowców nagród i najemników będą to spore części zrobotyzowanej armii Federacji Handlowej ze wszystkimi droidami-zabójcami i niszczycielami na czele oraz ciężkimi czołgami na dodatek. Zdradzę również, że pojawia się też ten naj-naj Zły - Darth Maul wraz ze swym nietypowym "mieczem"! Nasz bohater całej tej sile może przeciwstawić jedynie miecz świetlny (Obi-Wan niebieski, Qui-Gon - zielony), działko blasterowe, lekkie blaster powtarzalny (pamiętacie to szybkostrzelne cudelko z Dark Forces?), ciężki blaster i wreszcie strzelbę na naprawdę grubego zwierzca - wyrzutnię pocisków protonowych. Oprócz broni balistycznej, posługiwać się może również pociskami miotanymi: termicznymi

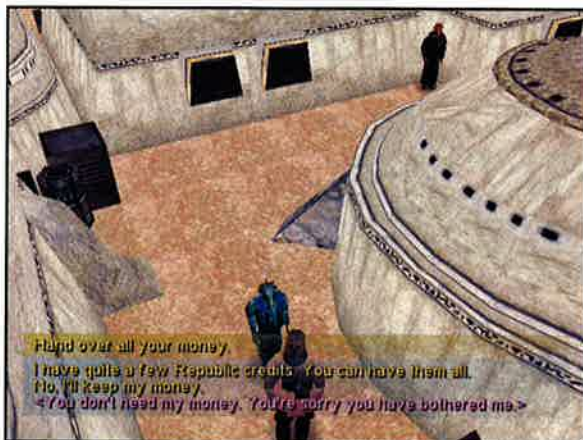




detonatorami, granatami oślepiającymi oraz obawiającymi systemy serwo-mechanizmów robotów kulami jonowymi Gungan.

Jak przystało na grę traktującą bądź co bądź o Jedi, w jej trakcie silnie zarysowane są elementy tej starwarsowej magii - Mocy. Czym Moc jest, wyjaśnił dokładnie mistrz Yoda w The Empire Strikes Back. Tam była siłą wiążącą Galaktykę, przenikającą wszystko i wszystkich, umiejętnie pokierowana mogła mieć ogromny wpływ na otoczenie. Tu pozostało jeno to ostatnie: nasi Jedi w trakcie walki chętnie korzystają z Pchnięcia Mocy (widoczne jest to w trailerze B - powołuje nim trzech Droidów-Zabójców młody Obi-Wan Kenobi), dodatkowo w rozmowie ze "ślabymi umysłami" mogą zasugerować pożądaną odpowiedź, przyzwolenie na przejście itp. Jakość wykorzystywania Mocy rekompensowana jest całkowicie ilością jej użyciu: walka bez "pchnięć" czy rozmowy z Rodianami bez "delikatnych" sugestii staje się dużo, dużo trudniejsza... Oczywiście jako przejaw kontroli Mocy należy traktować również możliwość blokowania blaster-boltów (pocisków blasterowych?) mieczem świetlnym (jak w Dark Forces II: Jedi Knight, z tym że tutaj wyglądają one znacznie bardziej prawdziwie) - umiejętność stworzenia przed sobą świetlistej, ruchomej tarczy odbijającej pociski tak, by "wracali" do strzelających, stanowi tu o być albo nie być naszych Jedi.

Gra, jak na typową filmówkę przystało, nie jest w stanie porazić głębią, jakiej doszukać się można chociażby w Black Dahliu czy Gabriel Knight. Widoczne jest wyraźnie, że jej twórcy skoncentrowali się wyłącznie na tym, by The Phantom Menace było łatwo dostępne również i dla bardzo młodych miłośników wymachiwania mieczami



Po lewej:
Wyjątkowe podobieństwo
ze Smoglerem... :)

Plusy:

- Episode I: The Phantom Menace :))
- wysmienity klimat
- znakomity dźwięk (oryginalne głosy)
- urzekająca (miejscami - wide: Ogrody Theed) grafika

Minusy:

- no cóż - to tylko zgrzeszczołkówka - marzy mi się coś więcej...
- sztywność bohaterów

Ocena:

8



świetlnymi. Właśnie dlatego nie napotka się w tej grze zagwozdek, które mogłyby choć na moment przerwać wartką akcję. Owszem - zdarza się kilka miejsc, w których można również wygasić miecz i porozmawiać, jednak i w tych pojawiających się dialogach trudno jest doszukiwać się głębi. Nie można również traktować ich jako "okazji" do uniemożliwienia ukończenia gry - tu wszystkie wątki i tak prowadzą do jednego celu. Ogromnym plusem jednak jest bez wątpienia wykorzystanie głosów niektórych aktorów (m.in. Jake'a Lloyd'a i Ahmeda Besta)! Twórcy korzystali przy tym nie tylko z Części pierwszej - w jednym z domów w Mos Espa "kolatka" odzywa się głosem Emkaya - pomocnika i drugiego pilota Ace Azameena z X-Wing Alliance! W tymże mieście Qui-Gon zderza się z przechodniem, który na chwilę przed otwarciem ognia "chwali się", że ma wyroki śmierci w pięciu systemach!

...Ufff, nietawo było napisać tę recenzję w ten sposób, by mimo wszystko pozostawić tym wszystkim z Was, którzy mimo lojalnych uprzedzeń o możliwości zniweczenia niespodzianki dotarli aż do tego miejsca, odrobinę radości poznawania nowego; czy to we wrześniu w kinie, czy chociażby teraz, przed ekranem peceta... W tym też celu wykreśliłem z planu jakiegokolwiek wtręty opisujące fabułę i starałem się przedstawić wyłącznie "technikalnia" oraz - oczywiście - własny komentarz ich jakości. Ostatecznie bowiem warto chyba poświęcić tych kilkanaście... czy -dziesiąt godzin i samemu poprzebijać się przez hordy przeciwników, popodziwiać prostą, lecz miejscami naprawdę urzekającą grafikę, posłuchać fragmentów wysmienitej muzyki skomponowanej przez Johna Williamsa i wszelkich starwarsowych soundfx-ów, no i przede wszystkim - poczuć przemożny klimat tej najwspanialszej dla wielu kinowej opowieści.

Nie należy oczywiście nastawiać się na objawienie wśród gier. Jest to bowiem - jako się rzekło - dobrze wykonana, ale wciąż tylko filmówka. Jej zasługą jednak jest coś jeszcze - to właśnie ona mówi o czasach, gdy rodziły się legendy, to ona stanowi ten pierwszy krok w długiej podróży...

	Producent: LucasArts/Activision
Wymagania: Win 9x, P200, 32MB RAM, 4MB akcelerator Direct 3D	Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428165
Internet: http://www.lucasarts.com	

Star Wars™ Racer™

Gwiezdny Ben Hur

Szaleństwo Gwiezdnej Sagy rodzi się na nowo. Pierwsza część Trylogii rzędzi na ekranach kin w USA i okolicach, natomiast nam przyjdzie czekać do września i w międzyczasie posilkować się grami wypuszczonymi przez LucasArts, których w tym roku uogrodziła sporo. Jedną z nich - *Star Wars Racer*.

MR JEDI

Skojarzenie z Ben Hurem i wyścigami rydwanów nie jest tutaj przypadkowe, gdyż pojazdy, którymi przyjdzie nam kierować w tych wyścigach, do złudzenia przypominają klasyczny zestaw: rydwan plus dwa konie. Tyle, że w tym przypadku konie są mechaniczne, a rydwany o wiele bardziej zmyślnie skonstruowane (przynajmniej - ktoś miał natchnienie, bo pomysł jest genialny w swojej prostocie). Sam wyścig natomiast to już czysta klasyka - największa prędkość, jaką jesteś w stanie rozwinąć i żadnych zasad - liczy się tylko zwycięstwo.

samo z siebie - o nie! Coś za coś. Należy się zatroszczyć o swojego pupila i dostarczać mu nowych podzespołów, które pozwolą nam prześcignąć konkurencję. Oszczędność tutaj się nie opłaca i jeśli macie przed sobą



urządzenie
np. zwiększające
prędkość Waszego pojazdu o

kilkadziesiąt procent, nie zastanawiajcie się ani chwili - ta inwestycja na pewno się zwróci przy najbliższym zwycięstwie.

Części do naszego rydwanu kupujemy w sklepie niejakiego Watto, straszego wydrwigrosza i kombinatora. Nasz znajomy bez przerwy narzeka i chce nam sprzedać absolutnie wszystko, nie zawsze jednak opłaca się kupować proponowany przezeń sprzęt, szczególnie, gdy oferuje sporo za podejrzanie niską cenę. O ile części w sklepie Watto są nowe, to na jego złomowisku można znaleźć różne "przechodzone", acz jeszcze działające rupiecie, które często dadzą nam większe osiągi naszego pojazdu, niż części prosto z fabryki. Należy jednak uważać, gdyż używane części mają często to do siebie, że potrafią szybko się psuć i może się okazać, że po jednym wyścigu trzeba dokonać gruntownego remontu np. części napędowej (czytaj: zrobić kolejne zakupy w sklepie Watto). Kupić należy zarówno części, jak i roboty, które odwalą za nas czarną robotę, bo gdy ich zabraknie, może się okazać, że nasz pojazd nie będzie zreperowany i tym samym przygotowany na czas do kolejnego wyścigu. Noooooo, a wyścig, to już zupełnie inna sprawa...

I jeszcze trochę o sprzęcie

Do dyspozycji mamy różne modele maszyn i co za tym idzie, różnych zawodników. Ja akurat (z przyzwyczajenia) wybrałem jeden pojazd i

eksplotowałem go aż do końca, natomiast chyba warto przetestować wszystkie, gdyż jednak różnice leżą nie tylko w wyglądzie zewnętrznym, ale i w przydatności danych pojazdów do poszczególnych i bardzo zróżnicowanych tras. Z drugiej jednak strony pojazd można odpowiednio podrasować i opanować prowadzenie naszej maszyny do perfekcji, tak że żadna trasa nie będzie nam straszna. Pamiętajcie jednak, że nawet najlepsze umiejętności nie wystarczą, jeśli Wasz sprzęt nie będzie dorównywał osiągom sprzętowi konkurentów.

No to w drogę!

Wraz z naszym rydwanem odwiedzimy aż osiem różnych światów. Każdy kolejny świat to nowe wyzwanie dla gracza i jego sprzętu. Do każdego z nich wprowadzi Was śliczne intro, film 3D wyzarowany przez twórców z LucasArts. Z dopalaczem i porządnym sprzętem naprawdę jest na co popatrzeć. Zaczyna się dosyć spokojnie - kilka okrążeń wokół stadionu i kasa w kieszeni. "Schody" zaczynają się w kolejnych etapach, gdy trzeba nam będzie kluczyć wąskimi uliczkami miast, ślizgać się na lodzie, przeciskać przez wąskie szczeliny, omijać skały, przeskakiwać przez przepaście, pokonywać przy wielkiej prędkości wściekle ostre zakręty, trafiać we wloty tuneli, pozbywać się deptających nam po piętach przeciwników, omijać kręcące się po torze maszyny, wystające korzenie, skały lodowe, drzewa... uuufffff, istne szaleństwo! Niemniej jednak to "szaleństwo" zostało przez twórców tak mądrze zaplanowane, że każdy, nawet niezbyt doświadczony gracz, wnet chwyci o co w tym chodzi i już po kilku próbach będzie pędził niczym burza, walcząc o czołowe miejsca w wyścigu.



Twoje dwa silniki, do których jesteś przyczepiony, dają Ci niesamowite możliwości, jeśli tylko będziesz potrafił z nich skorzystać. Niesamowita prędkość i zadziwiające możliwości manewrowe będą bardzo przydatne, gdyż Twoi przeciwnicy znajdują się na rzeczy i większość Twoich błędów będzie bezwstydnie wykorzystana. Proszę jednak sobie nie wyobrażać, że to cudo techniki będzie tak sprawnie działało

U góry:
Takim plorowski rydwanem
przyjdzie nam się ścigać w
tej glerce.



Wszystkie ekrany, grafiki i rysunki pochodzą z gier: Star Wars™ - Episode One - The Phantom Menace™ oraz Star Wars™ - Episode One - Racer™. Fotografie postaci wykorzystano z gier: Star Wars™ - Episode One - The Phantom Menace™ oraz Star Wars™ - Episode One - Racer™.



Pobawmy się razem

A jeśli już jesteśmy przy czołowych miejscach, to przed rozpoczęciem biegu proponuję zainteresować się jedną z opcji, pozwalającą nam na rozdzielenie (sprawiedliwe - czyli wszystko dla nas!) nagród w każdym wyścigu. Nagroda może być albo podzielona pomiędzy trzy pierwsze miejsca (mniej lub bardziej równomiernie) albo też całość przypadnie zwycięzcy. Szybko się przekonałem, że ta ostatnia opcja jest najkorzystniejsza, gdyż w tych zawodach nie opłaca się osiągać niższych miejsc niż pierwsze, a jeśli jesteście w stanie wywalczyć drugą lub trzecią pozycję, po kilku próbach bez większych problemów wywalczycie również i pierwszą. A wtedy finanse na modernizację bardzo się przydadzą. Podczas jazdy często będziecie ulegali mniejszym czy większym stłuczkom, w tym drugim przypadku różne podzespoły Waszej maszyny będą ulegały uszkodzeniom. Jeśli wspomniane uszkodzenia będą zbyt duże, bardzo szybko skończymy wyścig w efektownej eksplozji, której jednak możemy uniknąć, reperując nasz pojazd w czasie lotu (R). Czynność ta jednak z kolei obniży na kilka chwil naszą zdolność sterowania, a więc zawsze trzeba wybrać odpowiednią chwilę i rozważyć zagrożenie. Jednak taka operacja się opłaca, ponieważ katastrofa może nas kosztować awans do kolejnego biegu. Natomiast dla żadnych mocnych wrażeń przewidziano super dopalacz, który daje takiego kopniaka naszym silnikom, że trzeba uważać, aby ich nie przegrzać i nie spalić - wypróbujcie to na jakimś prostszym odcinku trasy - mówię Wam - wspaniale uczucie!

Popatrzmy na to z góry

Podczas wyścigu mamy do dyspozycji kilka kamer, z których możemy obserwować nasz pojazd. Również możemy decydować o tym, jakie opcje mają się pojawiać na ekranie (zarys trasy, po której się poruszamy, odległość przeciwników od naszego pojazdu itp.). To nic nadzwyczajnego, ale potrafi ułatwić wyścig, bo w końcu pamiętajcie o tym, że przy tak wielkich prędkościach decyzje trzeba podejmować bardzo szybko i niekiedy o wyniku decydują ułamki sekund.

Istnieje również możliwość szaleństwa zbiorowego, czyli gra w sieci. Och, zabawa w grupie to już zupełnie inna historia - tutaj zachowania zawodników nie da się przewidzieć - czysty odlot! - dosłownie i w przenośni. Zagrajcie, a sami się przekonacie - Star Wars Racer nadaje się do takiej zabawy znakomicie.

I podsumujmy

Produkt prezentuje się ślicznie od strony graficznej i to zarówno w czasie gry jak i podczas animowanych wstawek. Do tego dochodzi doskonała muzyka Johna Williamsa oraz efekty dźwiękowe i animacje. Po prostu dobra gra.

Plusy:

- doskonała oprawa graficzna
- doskonała oprawa dźwiękowa
- bardzo dobra grywalność
- doskonałe wrażenie szybkości

Minusy:

- spore wymagania sprzętowe

Ocena:

8

Jest jednak jedna rzecz, która wyjątkowo mnie zachwyciła w grze Star Wars Racer - ped i nie mylić z popędem!). Naprawdę, niewiele jest gier, w których wrażenie prędkości byłoby tak genialnie oddane jak tutaj. Podąża wąskimi uliczkami, wchodząc w kolejny ostry zakręt i mijając kolejną przeszkodę, wrażenie poruszenia się z olbrzymią prędkością jest tak wielkie, że chwilami miałem ochotę krzyknąć, gdy po raz kolejny udawało mi się wskoczyć w korytarz i wyrobić zakręt. Prawie czujemy powiew powietrza na twarzy - doprawdy, twórcy odwalili kawał dobrej roboty. Przyjemność gry w Star Wars Racer jest tak wielka, że nie potrzeba tutaj znaczka Star Wars - gra i bez tego broni się doskonale, a zatem polecam ją nie tylko fanom Gwiezdnej Sagi, ale i wszystkim tym, którzy lubią dobre wyścigi i duże prędkości.



Producent:
LucasArts/Activision

Wymagania:

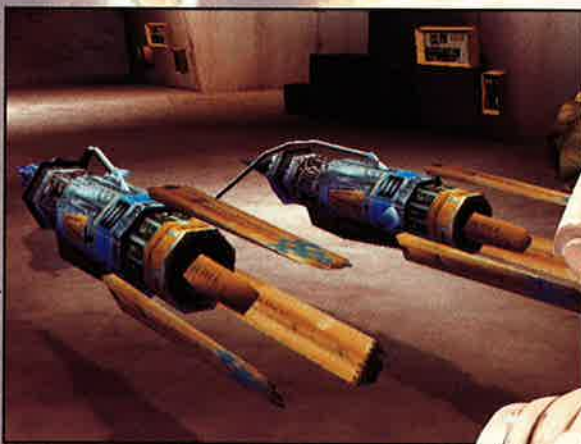
P166, 32MB RAM, Win95/98,
4MB PC/Direct 3D

Dystrybutor:

I.E.M.
tel. (022) 6428165

Internet: <http://www.www.lucasarts.com>

INFO



Malkari

Asteroidy

Niewiele ostatnio widywałem gier zbliżonych charakterem do ostatniego tytułu wydanego przez Interactive Magic - Malkari. Tak po prawdzie, to w ogóle - w całej mej liczącej się już w lat "...naście" historii gracza - nie widywałem zbyt często takowych. Jest bowiem Malkari czymś, co z jednej strony budzi nieklamany podziw - głównie za sprawą ogromu i skomplikowania ukazanego świata (że też komuś się chciało...!), z drugiej - no cóż... za sprawą dokładnie tych samych czynników sprawia, że łatwo poczuć się przytłoczonym, ba, nawet pogrzebany życiem przez powódź spływających i wymagających uwzględnienia w planowaniu rozgrywki przesłanek. Tak to jednak bywa z nakierowanymi na totalny realizm strategiami turowymi, których teatrem wojennym jest, bagatela, spory wycinek kosmosu.

GEM.INI

Gra, jako się rzekło, jest kosmiczną strategią podobną w swej istocie do niemal już zapomnianego (bo i nie najlepszego) Rebellion. Podobnie jak tam, przyjdzie nam poszerzać swą domenę (wszystko rozgrywa się w zniszczonym wskutek kosmicznej katastrofy systemie Malkari - na dziesiątkach drobnych asteroidów), by ostatecznie móc dumnie spojrzeć w sufit (o czwartej nad ranem) i stwierdzić, że po blisko ośmiuset turach się udało: mamy prawo do określania siebie mianem Imperatora. I jakkolwiek to akurat określenie wiele dla mnie znaczy, to gdzieś po 80 turze zacząłem się nudzić. A to wskutek refleksji, iż wpadłem w kanał działania odruchowego (wprowadzenie poprawek na plany techniczne floty, przemieszczenie jednostek, rozkazy ataków i desantów), zarazem zdając sobie sprawę, że za sprawą specyfiki kosmosu (ciągły ruch i - delikatnie mówiąc - spore odległości) wydane rozkazy zostaną wykonane za dobrych kilka chwil, gdy w znakomitej większości będą już spóźnione i zbędne. Zbyt mało bowiem w tym wszystkim "iskry", utrzymującej uwagę gracza na odpowiednio wysokim poziomie. Własną głowę

tedy jestem gotów zastawić, że niewielu znajdzie się graczy, którzy naprawdę docenią ten ogrom i zróżnicowanie. Malkari bowiem wymusza konieczność zrozumienia wielu, wielu reguł, wg których prowadzi się owe wirtualne wojny i późniejszego upartego wykorzystywania ich w trakcie wielogodzinnych i jak dla mnie mocno uciążliwych batalii. I w sumie trudno się dziwić temu, że niewielu znajdzie się takich, którzy polkną ten haczyk - gry służyć powinny przede wszystkim rozrywce, w Malkari zaś po prostu trudno o prostą, przyjemną, niezobowiązującą zabawę. Zresztą wystarczy wspomnieć o rzeczy, której zaliczenie wydaje się być niezbędne do rozpoczęcia rozgrywki: aż trzech odrębnych tutorialach, tłumaczących, co, gdzie i w jakiej sytuacji kliknąć!

A jednak początkowo Malkari podobalo mi się. Konieczność przeprowadzenia jak najszybszej kolonizacji najbliższych światów, potrzeba godzenia wydobycia surowców i znajdowania najlepszego ich zastosowania, rozbudowa i unowocześnianie floty bojowej i transportowej przy jednoczesnej świadomości faktu, że z każdą chwilą staje się ona coraz słabsza - to wszystko było taką lepszą wersją otoczki ekonomiczno-strategicznej z UFO. Przyszli jednak czas na pierwsze walki w przestrzeni i na lądzie, i... przyszło ogromne rozczarowanie. Czegoś zabrakło. Ot, weźmy rozgrywanie walk: wskazujemy cel, przykładowo Transportowiec Bojowy, Battleshipowi klasy Jihad, otrzymujemy potwierdzenie i... nic więcej się nie dzieje! Oczywiście nie oznacza to, że komputer nie zamierza wypełnić rozkazu, o nie - on cały czas działa: na podstawie tzw. "planu bitew" dokonuje ostrzału, w razie zaś, gdy ulegnie uszkodzeniom, skończy mu się amunicja bądź zasoby energii (a trzeba o niej pamiętać - jest ważna), spróbuje uciec. Cóż z tego jednak, jeśli gracz po prostu tej finezji działania nie widzi i nie czuje? Nie ma żadnych rozplysków turbolaserów, żadnego rozchodzenia się rakiet po tarzach... Rzekomo dowodzący może co najwyżej śledzić zmniejszający się z tury na tury pasek pancerza i ilość dostępnej amunicji, nie wiedząc nawet, w jakim stanie jest cel i kiedy to się skończy! I



wreszcie, po paru chwilach komunikat na początku kolejnej tury gry ogłosi, że cel został zniszczony (mamy okazję popodziwiania wraku) i Jihad "Emperor's Hand" zaniechał ataku. Ekonomiczne (było nie było - oszczędzamy czas) i skuteczne? Być może - jednak zarazem kompletnie wyprane z emocji: gracz nieporuszony przyjmuje zarówno zwycięstwa, jak i klęski. Bo i cóż z tego, że padł w walce "nasz" niszczyciel? Mamy przecież zaawansowane technologicznie stocznie - nowy powstanie za pięć tur...

Czy może przeto dziwić fakt, że bardzo szybko przestałem doceniać całą ekonomiczno-polityczną złożoność Malkari? Przestał mi się podobać ciągły ruch, w jakim jest kosmos, ciągły pęd ku wiedzy przejawiany przez naukowców i możliwość jego ograniczonego kontrolowania, opcja tworzenia (w pewnych z góry ustalonych ramach) własnych statków kosmicznych. To wszystko po prostu błędnie przy monotonii i swoistej obcości, jaką nacechowana jest rozgrywka. A przecież wszystkie wymienione winny być jedynie zaplecze! Wystarczy przypomnieć sobie UFO czy Jagged Alliance - tam działania tego typu jedynie przygotowywały nas do walki, tu zdają się być celem samym w sobie. Być może komuś się to spodoba - mnie jednak (nie ten typ gracza?) czegoś brakowało. Być może również gra posiada drugie dno - to ujawniające się w momencie rozpoczęcia rozgrywki przeciw innym żywym (aż do 40 osób równocześnie), oraz - bardziej zrozumiale - gra via e-mail). W naszych warunkach jednak nie sposób tego sprawdzić. Poza tym oczekiwanie na pozostałych graczy (mimo jednoczesnego wykonywania posunięć): czy komukolwiek prócz najbardziej znudzonych będzie się chołało?

CD-ACTION 7/99 CD-ACTION	Producent: I-Magic
	Wymagania: Windows 9x, P90, 32 RAM, 4xCDROM, DirectX 6
	Dystrybutor: Marksolf tel. (022) 6639390
	Internet: http://www.imagicgames.com

INFO



Plusy:

- złożoność i szczegółowość pola asteroidów
- możliwość "składania z klocków" własnych statków
- ruchome "tło"

Minusy:

- wypranie z emocji
- symboliczne udziękowanie
- brak ukazania istotnych aspektów rozgrywki
- nuży

Ocena:

4

Incoming

Powrót zielonego ludka

Lato w pełnym rozkwicie, świadectwa szkolne leżą już gładko w szufladach, a gracz wypychany po brzozi czeka na wakacyjny wyjazd w nieznaną, nad wulkanizowaną ziemią, morza wzburzone i gwałtownie plaże. Hola, hola... czy nie lepiej poczekać chwilę, niż parować w kącie swego ulubionego komputera i przyjrzeć się uważnie półtom sklepowym, na których pod szyldem Techland ukazać się ma przehojowa Incoming za odświeżoną, niską ceną.

JASPIN

Tak więc czym prędzej rzućcie plecak w kąt, kąpielówki do szuflady, a niezastąpiony joystick wyciągnijcie na biurko, by rozpocząć po raz nie wiadomo który bitwę o Ziemię, do której napiętność ponownie poczuli wszechdobry Obcy. Giera z 1998 roku, z pewnością przez wielu z was traktowana już jako starość oraz obiekt muzealny kwalifikujący się do oddania kustoszowi Muzeum Archeologicznego, warta jest ponownego wystartowania, by po raz kolejny z rzędu zasewrować sobie relaksujące potyczki z niezidentyfikowanymi obiektami latającymi. Gracze, którzy nie mają pojęcia, o czym tutaj sobie radośnie skrobię, powinni czym prędzej pobuszować po najbliższym sklepie z gramami w poszukiwaniu odkurzonej, na nowo zapakowanej do nowiusieńkich pudełeczek Incoming, dzięki ostatnio coraz bardziej popularnej i w naszym

pokreślonym kraju sprzedaży starszych tytułów po niższych cenach.

Incoming nawet dzisiaj jeszcze potrafi niektórych rzucić na kolana ze względu na wspaniałe wyrenderowaną grafikę,



sposób przedstawiania nieba oraz „wyglansowane”, wypracowane do maksimum, wszechobecne wybuchy. Nie muszę chyba specjalnie zaznaczać, iż podziwianie na ekranie może odbywać się jedynie dzięki zainstalowanym w systemie akceleratorom, z których giera wyciska, wytłacza i przerabia wszystko, co tylko się da. Chyba nawet śrubki są wykorzystywane podczas gierowania. Gracz uraczony zostaje efektami specjalnymi na szeroką skalę, a to głównie ze względu na fabułę gry, która tak naprawdę nie istnieje.

Określenie Incoming mianem symulatora różnych pojazdów, na które kolejno przerzucany zostaje gracz, by wybijać co do nogi i podwozia UFO pod wszelkimi postaciami, byłoby błędem. Wystarczy

myślenie, iż w związku z powyższym paluszki za bardzo się nie przemęczą podczas masowego wycinania z krejobrazu Obcych. Niestety, nawałnica ich w każdej minucie gry napiera na biedny czołg, helikopter czy też armatkę naziemną (takie oto wehikuly dostępne są podczas zabawy), a gracz w zwirowanym tempie musi podolać nie tylko unikaniu (w miarę możliwości) syjącego się zewsząd ognia, ale również oddawać ciosy atakującym z podwójną nawiązką, aby nie podnieśli się już nigdy. Widoki, które podziwiać można

w bardzo niewielkich przerwach pomiędzy atakami wroga (chyba tylko w momentach, gdy naciśnięcie się klawisz Escape, by obejrzeć nieco kropelki potu ściekające po twarzy) nawet dzisiaj skłaniają do nie wymuszonego zachwyty, wcale nie popartego refleksją typu „fiu, fiu, kiedyś to musiała być kosząca konkurencja gier”. Graficznie jest miłodnie, natomiast akcja nie pozwoli ani

niepojętych dla szarego ziemianina bomb ufoków czy szum wszelakich bojowych instalacji i pojazdów, bezlitośnie odbijają się od wiotkich bębenków uszu, paralizując gracza swoją intensywnością. Przestrzegam przed zakładaniem słuchawek na uszy podczas gierowania w Incoming, chociaż dla samej muzyki audio warto się pokusić i wytrzymać wszelakie SFX'y. Nieco do życzenia pozostawia inteligencja wroga, który celnością ani umiejętnością przewidywania nie grzeszy i pozwala strącać się z niebios i ziemi do woli. Jednak skupiska, w jakich zwykle pojawiają się na horyzoncie i niebieskim sklepieniu czarne punkciki UFO, niestety wymagają sporo wysiłku gracza, nawet jeśli uwzględni się ogólną głupotę wroga i jego charakter podobny do owieczek spokojnie idących na rzeź.

Powyższe cechy gry mogą być potraktowane z pogardą przez miłośników symulatorów z prawdziwego zdarzenia, do których

Incoming z pewnością się nie zalicza. Jednak wyznawcy akcji i tylko akcji, strzelanki innej niż rozpowszechnione FPP, miodnej nawet jak na dzisiejsze realia grafiki oraz muzyki przegrywającej podczas

krwawych powietrznych i ziemnych rozgrywek, nie powinni obojętnie przejść obok ponownie narodzonego tytułu Incoming. Być może zdobędzie on nowych fanów oraz zagorzałych graczy, którzy rok temu przegapili tę produkcję i do tej pory nie uświadomieni nie wiedzieli, co stracili. Nadeszła okazja na skorygowanie tego błędu i uzupełnienie biblioteczki gier o nową, wybuchową pozycję.



spojrzeć na instrukcję obsługi, a w niej wyszukać dział traktujący o klawiszologii, która jest tak prosta, jak wrocławski iglica tuż po wybudowaniu. Błędem jest

na chwilę oderwać rękę od joysticka czy klawiatury, by wsączyć w siebie chociaż odrobinę dawno już wystygłej herbaty czy innego wstrzykującego nieco orzeźwienia do organizmu napoju. Dźwięki towarzyszące całej akcji, odgłosy terkoczących działek,



Producent:
Page Software

Wymagania:

P133, Win'95, SVGA, karta
muzyczna, akcelerator, CDx4

Internet: <http://www.techlandsoft.com>

Dystrybutor:

Techland
tel. (062) 7372747



1999 - reportaż z Miasta Aniotołów

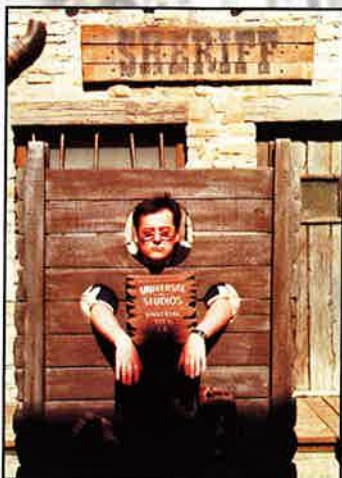
Reportaże z imprez targowych to trochę tak, jakby po parę miesięcy pokazywać znajomym fotki z imprez rodzinnych. A to komunia, a to ślub kuzyna, a za chwilę znów imieniny... Po paru sesjach wszystko staje się nudne. Co innego, kiedy na zdjęciach pojawia się coś niezwykłego albo jakieś rewelacyjne informacje. Wiem - targi komputerowe odbywają się kilka razy w roku, ale jeśli dla gracza komputerowego najważniejsze wieści z samego centrum imperium gier nie są warte chwili uwagi, to sam już nie wiem, czym jeszcze można by Was zaskoczyć.

ZBYSZEK BAŃSKI

Wystarczy na początek spróbować wyobrazić sobie parę liczb i rzędów wielkości. Sami organizatorzy przechwalają się, że hale wystawowe Convention Center w Los Angeles zdolne są pomieścić w sobie 14 jumbo jetów ustawionych obok siebie skrzydłami. Jako ciekawostkę podam fakt, że drużyna NBA Los Angeles Lakers buduje sobie właśnie nową halę sportową dokładnie tuż obok. Ponad 500 wystawców oraz dziesiątki tysięcy odwiedzających z ponad 100 różnych krajów uwijają się jak w ukropie (na szczęście tylko w przenośni, bo wszędzie

szumią przyjaźnie urządzenia do klimatyzacji), żeby zdążyć. Właśnie pośpiech jest najważniejszą cechą takiej imprezy. Bo jak niby obejrzeć około 1000 gier w ciągu trzech dni targów? Wypada mniej więcej 40 na godzinę, czyli na każdy tytuł 1,5 minuty. A co na dodatek można o grze powiedzieć po takich oględzinach? Absolutna niemoc. Na pozór.

Dla dziennikarza to chleb powszedni takie grzebanie w otchłani. Staramy się wydobywać z szumu informacyjnego tylko te dźwięki, które zabrzmią Wam przyjemnie dla ucha. Z setek gier zaprezentujemy w ciągu roku tylko te, które zasługują na uwagę. W dziale W Produkcji opisaliśmy już paręnaście ciekawostek. W kolejnych wydaniach CDA nastąpi wielkie odkręcenie kurka, miejmy nadzieję, że bez lania wody.



Z dużą swobodą poruszałem się po targach

Dzisiaj pozwolę sobie na kilka luźnych refleksji, dla których klamrą spinającą będzie miejsce: Convention Center w Los Angeles i czas: 13-15 maja 1999 r. Byliśmy tam.

Temat pierwszy - brak zdecydowanego lidera



Pomimo wielkiej liczby tytułów zapowiadanych na najbliższe miesiące, trudno dopatrzeć się jakiegos zdecydowanego faworyta na pierwsze miejsce w listach przebojów. Być może poziom jest już tak wyrównany i - tak jak we współczesnym sporcie - żadna drużyna nie jest pewną zwycięstwą. Decydują dopiero szczegóły, a sędzią ostatecznym jest czas. Może jednak ciągle należy czekać na jakiś przełom, na owe mityczne gry bez wad, o grywalności przewyższającej wszystkie przyjemności świata. Nie tym razem. Nie znaczy to też, że nie widziałem gier godnych uwagi. Przeciwnie. Było ich bardzo wiele. RPG z Westwood Studios o klimatycznym tytule NOX. Niestety niewiele o nim jeszcze wiadomo, bo wszelkie informacje trzymane są w wielkiej tajemnicy. Wygląda w każdym razie obiecująco:

mroczny, magiczny, bardzo rozbudowany. Teraz Planeta Mała. Ci z Was, którzy około 15-tu lat temu nie sikali już w pieluchy, pamiętają pewnie kultowy film o takim tytule. Oto firma Fox Interactive zdecydowała się na przeniesienie tematu do komputerów. Na fotkach widać postacie reklamujące tę produkcję.

Będzie ciekawie.

Hasbro uderza z nową Cywilizacją pisaną przez Sida Meiera.

Abomination, Anachronox z Eidosa, cała seria EA Sports, Imperium Galactica II z GT Interactive, Swat 3, Rainbow Six 2, Prince of Persia 3D, bogata oferta Activision i wiele, wiele innych. Z

pewnością będą to gwiazdy nadciągającego sezonu.

Temat drugi - moc nad E3

Tegoroczne targi emanowały mocą. Powodem była zbliżająca się premiera pierwszej części filmu George'a Lucasa - Star Wars: Phantom Menace. Nikogo nie dziwi, że rzesze dziennikarzy rozmilowanych w światach całkowicie wymyślonych przez ludzi ekscytują się tym filmem. Kto nie chciałby w końcu dowiedzieć się, jak to było z Lordem Vaderem. Dlaczego z małego, miłego chłopca zmienił się w czarnego, ponurego



wielkoluda. Tak się akurat złożyło, że w Stanach dopiero 19-go maja film trafił na ekrany kin. Nie było więc szans na obejrzenie go w trakcie targów. Szkoda. Tym bardziej jednak wszystkie oczy zwracały się w stronę Lucas Arts, a dusze rwały się do rodziny Skywalkerów. Recenzje gier Phantom Menace i Racer sami możecie poczytać w CDA, film obejrzyście niedługo w kinach. Co tu dużo mówić? Po prostu Gwiezdne Wojny.

Temat trzeci - tak jakby mniej Lary

Zdziwicie się pewnie, ale Lara nie uderzyła w tym roku z właściwą sobie mocą. To chyba dobrze, bo trzeba dać odpocząć kobiecie. Nowa modelka (też



Lara - nomen omen) prezentuje się zachęcająco, zobaczymy, jaka będzie gra Golden Mask (czyli „gold edition” TR2). Fani gatunku w każdym razie mogą być spokojni. Lara ma się dobrze, a jej kult krzewi się w świecie. Następna odsłona Tomb Raidera łada moment. Na CD macie w każdym razie jego demo.

Temat czwarty - kosmicznie i strategicznie



Właściwie to niewiele zmieniło się w preferencjach twórców gier, jeżeli weźmiemy pod uwagę tematykę. Ciągłe dominują klimaty kosmiczne (ze szczególnym naciskiem na konflikty ras galaktycznych). Najchętniej w konwencji RTS. Właściwie to prawie każdy wydawca gier ma jakiś tytuł z tego gatunku w swojej ofercie. Cóż, to pewnie odzwierciedla gust graczy. Popyt określa podaż. Widać też wyraźnie przyrost tytułów RPG. Nawet firmy słynące z dużej ostrożności wobec „rolęjów” biorą się za nie. Jak tu w takiej sytuacji wytłumaczyć się ze zdjęcia Królestwa Chaosu ze stron CD-Action? Może czas na zrewidowanie poglądów? Najślynniejsze RPG nadchodzących dni? NOX, Vampire, Anachronox, Arcatera: The Dark Brotherhood? Może zupełnie inne? To wszystko zależy od Was.

Temat piąty - strzelanina z wartościami (w trzeciej albo pierwszej osobie)

Pisaliśmy wiele razy o skłonnościach do mieszania gatunków we współczesnych grach. Od dawna nie istnieją praktycznie gry z góry przypisane do jednego gatunku. To taka swoista produkcja rozrywki transgenicznej - bierzemy geny z przygodówki, dodajemy parę cech RPG, przedstawiamy to wszystko w trzeciej osobie, akcelerujemy Voodoo dwójczką, robieramy nieznacznie jakąś bohaterkę albo NPC i co otrzymujemy? Oczywiście lekkostrawną grę, którą można promować w zależności od aktualnych potrzeb na rynku. Potrzebny RPG? Toż to przecież RPG! Przydałaby się strzelanina w TPP? Jest jak znalazł! Może przygodówka? Ależ proszę bardzo! Trudno się zdecydować na jakąś konkretną gierkę? No to nasza produkcja jest akurat taka, jak trzeba - dla niezdecydowanych. Jest w niej wszystko. Takie właśnie są w przeważającej większości współczesne gry. Taka oferta została też zaprezentowana w Los Angeles. W RPG-ach faktycznie coraz częściej strzelamy w akcelеровanym środowisku i biegamy po zakręconych lokacjach. A co się dzieje z klasycznymi strzelankami? Dodaje się im „wyższe wartości”: elementy przygody, tajemnicy, wyścigów (!) - totalny kogel mogel i wash&go. Czy to dobrze? Kiedyś wydawcy gier specjalizowali się w pewnych gatunkach. Na przykład Accolade słynął z samochodówek. Obecnie nie da się żyć ze sprzedaży jednego tylko asortymentu, sklepy z samym octem na półkach dawno na szczęście splajtowały, więc nawet oni lubią sobie postrzelać (patrz Slave Zero). Każdy stara się podać w ofercie chociaż po jednym tytule z każdego gatunku. Najlepiej widać to na przykładzie firmy Activision. Znajdziecie w ich ofercie wszystko: przygodówka - Indy!!!, wyścigi - Racer, Interstate '82, RPG - Vampire, RTS - Dark Reign 2 itp. itd. Nie inaczej dzieje się w Eidosie, Ubi Soft, Take 2, GT Interactive, EA, Acclaim i w wielu innych firmach. To właśnie prezentowały na swoich stanowiskach podczas E3.

Temat szósty, ostatni - koszulki za darmo i pepsi

Nie wystarczy ładnie urządzić stanowisko wystawowe i dobrze zaprezentować gry. Właściwie to czasami mam wrażenie, że gry schodzą na drugi plan. Na pierwszy wysuwają się ładne dziewczyny (tu prym od wielu lat zdecydowanie wiedzie Eidos ze swoimi hostessami), gadżety do rozdania, darmowe napoje, no i oczywiście koszulki z nadrukiem (z angielskiego T-Shirt). Nie powiem, sam lubię ładne koszulki, zwłaszcza jeśli logo gry nie jest zbyt kolorowe i duże. Nie sposób jednak opisać tego, co dzieje się, kiedy dziewczyny z Eidosu krzykną do mikrofonu: „mamy parę T-shirtów do rozdania!” Trzeba to zobaczyć samemu. Dziennikarze szanowanych magazynów rzucają się z wyciągniętymi rękami pod nogi modelek, żeby tylko osiągnąć i dostać. Tym razem koszulkowy szal miał miejsce przy stanowiskach wystawowych kilku firm. Najgroźniej wyglądało to pod Eidosem i Capcom. Sami zobaczcie na



Podsumowanie

Trzy dni targów E3 do zdecydowania za krótko, żeby w pełni przeżyć wszystkie przewidziane dla dziennikarzy atrakcje.

Chciałoby się przede wszystkim więcej pograć i dokładniej obejrzyć najnowsze tytuły. Tytułów interesujących ludzi osobiście demonstrujących nowe gry! Praktyka jest jednak brutalna. Plan spotkań bezbolesnie pchał cały czas do przodu. W sierpniowym i wrześniowym

wydaniu CD-Action zamieścimy wywiady z niektórymi ciekawszymi postaciami, no i opisy gier w Produkcji na podstawie zdobytych na E3 materiałów. A zaraz po tym będzie już ECTS w Londynie, ale tu zaczyna się zupełnie inna historia... ■



zdjęciu. Oczywiście mamy i dla Was koszulki do rozdania. Proponuję następujący zabieg - jeśli chcielibyście dostać koszulkę z targów (mamy jeszcze dwie sztuki); napiszcie do nas. Nie zapomnijcie na kopercie lub karcie pocztowej dopisać hasła: „ja chcę koszulkę!” Oczywiście wygrywa najszybszy.

The Best

A oto lista gier, wybranych przez dziennikarzy, mających być największymi hitami przyszłego roku.

Dark Reign 2	- RTS nowej generacji
Deus Ex	- coś w klimatach Thiefa
Freelancer	- kosmiczny symulator
Giants	- strategia
Pool of Radiance II	- RPG
Quake III: Arena	- hmmm, gra logiczna? :))))
Rainbow 6 - Rogue Spear	- sequel Rainbow Six
The Sims	- symulacja rodziny
Vampire: The Masquerade	- RPG

Z satysfakcją stwierdzamy, że o sporej części z nich już pisaliśmy na łamach CDA... ma się tę intuicję!



Urodzinowe konkursy z jajem - wyniki

Ajji, ale się wrobiliśmy! Nie dość, że nadestaliście masę odpowiedzi, to jeszcze okazało się, że te konkursowe pytania są nieco bardziej skomplikowane niż sami sądziliśmy. No ale do rzeczy:

Konkurs nr 1

Czy znasz historię CDA?

Cóż, by poprawnie odpowiedzieć, wystarczyło (teoretycznie!) przeczytać tekst „Historia CDA” w numerze 04/99...

1. Obchodzimy właśnie 3 urodziny CDA. Zatem ten numer CDA powinien nosić nr 36 (3x12). Czemu zatem jest to dopiero 35 numer - gdzie podział się nam jeden numer CDA?

Otóż najpierw podamy, jak brzmiały odpowiedzi, których NIE uznaliśmy: powódz nie przeszkodziła nam wydać kolejnego CDA, numer wakacyjny (łączony) z roku '97 miał przecież podwójną numerację, więc nie on był przyczyną. My uważaliśmy, że sprawa jest prosta - pierwszy numer CDA był dwumiesięcznikiem, więc drugi numer ukazał się po dwóch miesiącach. Ale okazało się to bardziej skomplikowane. Otóż tak naprawdę to powinno być... 37 numerów (od kwietnia '96 do kwietnia '99 włącznie). Gdzie wcielo jeszcze jeden numer? Wakacyjny numer (3/96) obejmował dwa miesiące (lipiec/sierpień), a numerację miał pojedynczą. Zatem i ta odpowiedź była poprawna i również ją uznaliśmy.

2. Jaką objętość miał pierwszy numer CDA?

Uznawaliśmy odpowiedzi, które określały objętość CDA na 48-50 stron (bo też zależy, czy liczyć okładkę, czy nie...).

3. Od którego numeru CDA pakujemy kompakt w plastikowe pudełko? Od nr 4/97

4. Kiedy (podać numer CDA) pojawił się drugi CD? Od nr 5/96

A oto laureaci:

- 1) Andrzej Olszewski - Jelenia Góra
- 2) Krzysztof Alter - Świebodzin
- 3) Dariusz Dackiewicz - Białowieża

Konkurs nr 2

I tu były problemy. Niektórzy z Was doszukali się 300-500 (!) tytułów, co wpędziło nas w osłupienie, gdyż my sami uważaliśmy, że około 90, góra 100 tytułów to wszystko, co można z tego tekstu wycisnąć. Sporo „rekordzistów” wpisywało czasem tytuły, których nijak nie mogliśmy się dopatrzeć (FIFA, NHL???) lub też nie usłuchała nas i np. za każdym razem, gdy pojawiała się imię Lary, od nowa wpisywała wszystkie części Tomb Raidera (naturalnie licząc każdy tytuł osobno). Niektórzy poszli też drogą typu, że jeśli gdzieś w opowiadaniu znaleźli np. słowo „miecz”, to natychmiast wypisywali wszystkie możliwe gry z tym słowem w tytule. A nie tędy droga - większość skojarzeń odwoływała się do KONKRETNEJ gry. Stąd np. „zginęli od miecza” = Die by the Sword i wszystkie inne tytuły gier (Lamentation Sword, Excalibur, Broken Sword, Swords of Xeen itd.) nie były zaliczane do punktacji. Ale już przy np. „obcy” uznawaliśmy wszelkie tytuły z „Alien” i „Aliens”. W każdym razie po namyśle (i ciężkiej pracy - a przejrzyście te ponad 1000 listów!) wyselekcjonowaliśmy grupę finalistów, którzy prawidłowo zidentyfikowali co najmniej 75 uznanych przez nas (i wymienionych zgodnie z regulaminem) tytułów, a była ich grubo ponad setka. Wśród nich wylosowaliśmy laureatów.

A oto, jak my odczytaliśmy to opowiadanie.

Wszędzie było pełno „krwi” [BLOOD]. „Lara” [cykl TOMB RAIDER] i „Indiana Jones” [jakakolwiek gra z INDIANA JONES] zatrzymali się jak wryci. To był dla nich wielki „wstrząs” [cykl QUAKE].

- Tutaj musiało dojść do „wielkiego, ostrego starcia” [CLASH] - powiedziała Lara, patrząc na pobożowisko, nad którym zerwał samotny „sęp” [VULTURE]. - Zaatakował ich jakiś „nieznany wróg” [X-COM ENEMY UNKNOWN]. Wygląda, jakby „heretycy” [seria HERETIC] pozabijali tych, którzy popełnili jakiś straszny „grzech” [SIN]. Moim zdaniem wszyscy „zginęli od miecza” [DIE BY THE SWORD]. Widzisz te „trzy potrzaskane czaszki? To szczątki Tolteków” [3 CZASZKI TOLTEKÓW].

- Hm, moim skromnym zdaniem to raczej robota jakichś „drapieżników” [CARNIVORES] oraz jakakolwiek gra z PREDATOR w tytule, czy innych „kreatur” [CREATURES] - odparł „Indy” [tu uznamy jakąkolwiek grę rodzaju np. Indy cars :)] - i to „kreatur rodem z nocnych koszmarów” [NIGHTMARE CREATURES]! Zapewne wydostały się przez „bramę Baldura” [BALDUR'S GATE], zwaną też „bramą chaosu” [CHAOS GATE],

gdy w Ziemię uderzyły „asteroidy” [wszystko z gatunku ASTEROIDS] i zapadła „długa noc” [NIGHTLONG, a także NOC]. Słyszałem „mit” [MYTH] na ten temat.

- Masz na myśli „stalowe pantery”? [STEEL PANTHERS] - spłoszyła się Lara. - Czy też może te okropne „robale” [cykl WORMS], żyjące na „wydmach” [DUNE, DUNE 2, DUNE 2000, DUNE RUNNER od biedy]?

- Tego nie wiem. Ale te szczątki to raczej szczątki lutejszych „kupców i rycerzy” [KNIGHTS & MERCHANTS; jak również KUPIEC]. Zobacz, ten ma na sobie hełm gdzieś z okolic „roku 1602” [AD 1602]. Być może zresztą to byli „osadnicy” [cykl SETTLERS], zamierzający „podbić nowy świat”? [CONQUEST OF THE NEW WORLD].

W tym momencie nadeszło kilku ludzi. Dwóch z nich wyglądało na „gangsterów” [GANGSTERS], trzeci zaś, „kryjący się w mroku, miał wręcz wypisaną na twarzy złodziejską profesję” [THIEF, THE DARK PROJECT; ew. SHADOWMAN]. Była dokładnie „godzina 11” (wieczorem) [11 ST HOUR].

- Jestem „Freddy” [FREDDY] - powiedział jeden z przybyszów. A to moi kumple: „Abe” [cykl ABE'S...], „Hopkins, agent FBI” [HOPKINS FBI] - „policjant z przyszłości” [FUTURE COP] - oraz „Asghan” [ASGHAN], „mistrz gry w szachy” [CHESSMASTER lub jakakolwiek gra z CHESS w tytule]. Przybyliśmy na pokładzie „latającego talerza” [FLYING SAUCER], „z” [Z], „ciemnej strony księżyca” [DARK SIDE OF THE MOON] planety „Ultimy” [cykl ULTIMA], krążącej wokół „Alfy Centaura” [ALPHA CENTAURI]. Niestety, podczas „niemal nieskończonego lotu” [FLIGHT UNLIMITED] w nadprzestrzeni, wskutek „szoku czasowego” [TIMESHOCK], straciliśmy kontrolę nad naszym pojazdem i lądowaliśmy tu awaryjnie. Zdażyliśmy tylko kilkakrotnie nadać „mayday” [MAYDAY] zanim opadliśmy na ten glob, zwany przez nas „Ciemną Ziemią 2140” [EARTH 2140, DARK EARTH]. A wy co tu robicie?

- Wyruszyliśmy na kolejną, „piątą już wyprawę po chwałę” [QUEST FOR GLORY V]. Wędrujemy tak już chyba „pół życia” [HALFLIFE] - odparła Lara. - Nie wiem, kiedy wreszcie „wrócimy do Kronodoru”... [RETURN TO KRONODOR].

- Niestety, widzę, że trafiliśmy wręcz do „gniazda szerszeni” [HORNET'S NEST; a także dowolna gra z HORNET w tytule] - powiedział Freddy, patrząc na trupy.

- A mówili, że tu ma być jakaś „cywilizacja” [CIVILIZATION] - mruknął z przekąsem Indy.

- W tej krainie, znajdującej się w „cieniu Imperium” [SHADOWS OF THE EMPIRE], nie ma czegoś takiego - odparł przybysz. - Nic, tylko „gry wojenne” [WARGAMES] i „walki twarzą w twarz” [cykl CLOSE COMBAT]. Wszyscy biją się o „globalną dominację” [GLOBAL DOMINATION], „wojowniczy czas” [TIME WARRIORS], „poszukujący „czarnego kamienia” [DARKSTONE], jakieś „bio-dziwadła” [BIO-F.R.E.A.K.S.], „książęta i tchórze” [KSIĄŻE I TCHÓRZ], „rycerze Jedi” [JEDI KNIGHT i pochodne] i „cyber-najemnicy” [CYBERMERCES]. Prawdziwa „śmiertelna walka” [MORTAL KOMBAT] i „wojna światów” [WAR OF THE WORLDS]. Jesteśmy tu „obcy” [dowolna gra z ALIEN(S) w tytule]!

I stali tak, „samotni w ciemnościach” [cykl ALONE IN THE DARK], nie wiedząc, że znajdują się na przyszłym „polu bitwy” [cykl BATTLEGROUND, także BATTLEZONE, FIELDS OF BATTLE] pomiędzy

„shogunem” [SHOGUN], słynnym z tego, iż walczy „złamanym mieczem” [cykl BROKEN SWORD], i „księciem Persji” [PRINCE OF PERSIA], „Alladynem” [ALLADIN], nadciągającymi tu wraz z wielką ilością groźnych „żołnierzy” [ARMY MEN, a także ujdzie jakakolwiek gra z SOLDIERS w tytule], prawdziwych „psów wojny”... [DOGS OF WAR].

Laureaci:

1. Krzysztof Cwaliński - Kętrzyn - 81 zaliczonych gier
2. Mateusz Marczak - Lubin - 77
3. Konrad Żochowski - Ząbki - 75
4. Hubert Tewiński - Kraków - 85
5. Łukasz Szymanowicz - Wrocław - 75

Nagrody wysłamy pocztą - a co to będzie? Niespodzianka! (miła).

A teraz pora na kolejne konkursy

1. Nietypowy

Otwórz nr 6/99 CDA na stronie 34, tam gdzie jest recenzja Commandos: Beyond the Call of Duty. Na jednym ze screenów (tym dolnym) widać dość dziwnie wyglądający brązowawy samolot. Należy odpowiedzieć na dwa pytania: a) jak brzmiał jego pełna nazwa b) jaki ma napęd

Odpowiedzi udzielajcie TYLKO na kartkach pocztowych, z dopiskiem KONKURS 1.

2. Bardziej nietypowy :)

Konkurs polega na ułożeniu maksymalnie wielu różnych słów z liter wchodzących w skład nazwy naszego pisma, czyli „CD-ACTION...”. Zasady są następujące:

1. Uznajemy tylko słowa, które można znaleźć w dowolnym słowniku języka polskiego (także technicznym, staropolszczyzny, gwary itd.). Mogą być wykorzystywane rozmaite skróty wyrazów (o ile takowe istnieją, samemu ich nie wymyślajcie :)). Można używać rozmaitych form, nie musimy to być słowa tylko w mianowniku.
2. Słowa muszą składać się PRZYNAJMNIEJ z 3 liter (więc np. odpada „ta”, „co” oraz „a co” itd.).
3. Nie można dodawać od siebie ani jednej litery (np. jeśli ułożycie słowo, w którym będą 2 litery „a”, to takowego nie uznamy). Można natomiast nie korzystać z wszystkich występujących w nazwie liter.
4. I nie oznacza to, że z każdej litery występującej w nazwie możecie skorzystać tylko raz. Tylko raz - w obrębie danego wyrazu! Tzn. jeśli w jakimś słowie wykorzystacie literę „c”, to możecie jej używać ponownie - ALE JUŻ W INNYM WYRAZIE. Rozumiecie? Natomiast możecie np. skorzystać 2x z litery „c” w jednym wyrazie, gdyż w naszej nazwie są dwa „c”.

Odpowiedzi na ten konkurs nadsyłajcie w listach, z dopiskiem KONKURS 2. Koniecznie dopiszcie na kopercie liczbę ułożonych przez Was słów. I nie wystarczy napisać (w liście) „ułożyłem x słów” - należy je wypisać w słupku!

Odpowiedzi na oba konkursy nadsyłajcie do 1.08.99. Można też korzystać z maila, choć nie ukrywamy, że wygodniejsze są dla nas kartki i listy.

FIFA 99

Od premiery FIFA 99 minęło już sporo ponad pół roku. W zapowiedziach wydawniczych EA Sports pojawił się też szept o FIFA 2000 (ale to brzmi!). Termin jej wydania przewidywany jest na jesień, a do redakcji cały czas przychodzą prośby o mity poradnik od mniaków FIFA 99. Spełniając Waszą prośbę, zaserwuję Wam kilka porad, jak grać lepiej i skuteczniej.

ELD

1. Najłatwiej jest zdobyć gola z rzutu różnego. Wrzucamy piłkę tuż nad ziemią na krótki słupek i spokojnie pakujemy napastnikiem łacią do siatki.

2. Najmocniejszymi ekipami w FIFA 99 są Manchester United, Arsenal Londyn, Inter Mediolan i Juventus Turyn. Wybierając któryś z tych zespołów, możesz być pewien, że dysponujesz najlepszymi piłkarzami.

3. Lubisz Ronaldo, a nie możesz go nigdzie znaleźć? Odszukaj w składzie Interu Mediolan kopacza nazywającego się A.Calcio. Powinien być wśród rezerwowych i jest to nie kto inny, jak właśnie Ronaldo. Teraz wystarczy w edytorze zmienić nazwisko i po kłopotach.

4. Największą szybkością i najlepszą techniką dysponują Ronaldo, Gabriel Batistuta, Alessandro Del Piero i Dennis Bergkamp.

5. Nie próbuj grać indywidualnie, to nie ma sensu, gdyż łatwo jest Ci odebrać piłkę. Graj zespołowo jak największą liczbą szybkich podań. Jeżeli z początku będzie to dla Ciebie za trudne, to potrenuj to w opcjach treningowych.

6. Grając przeciwko komputerowi, najlepszym sposobem na odebranie mu piłki nie jest wślizg po murawie, lecz zwykły.

7. Pamiętaj o tym, że również klawiszem podania możesz zdobyć bramkę. Szczególnie zdaje to egzamin w sytuacjach sam na sam.

8. Wybijając rzut różny, używaj klawisza strzału, a nie podania.

9. Staraj się wciągnąć przeciwnika na własną połowę. Długo rozgrywaj piłkę między obrońcami i kiedy rywal da się wciągnąć, szybkim prostopadłym podaniem uruchamiasz napastników.

10. Obrońców ustaw maksymalnie ofensywnie. Niesie to ze sobą ryzyko nadziania się na kontry, ale z drugiej

strony włączający się do ataku obrońcy robią przewagę liczebną pod bramką rywala i tym samym łatwiej jest też coś strzelić.

11. Najbardziej optymalnymi ustawieniami są 3-4-3 i 3-5-2.

12. Graj jak najczęściej skrzydłami.

13. Umiejętności piłkarzy mają wartości od 1 do 16. Co ciekawe - im wyższy numer ma kopacz, tym jego umiejętności są wyższe.

14. IGM to automatyczne ustawienia taktyczne. Jest ich trzy i sam możesz je wyedytować. IGM 1 to ustawienie optymalne, IGM 2 defensywne, a IGM 3 ofensywne. Od Ciebie zależy, jak

zależy to od sytuacji na boisku. Jeżeli przegrywasz 2:0 i grasz IGM 1, to bez zastanowienia zmień na ofensywne IGM 3 i odwrotnie. Jeżeli nie chcesz stracić prowadzenia, przestaw się na defensywne IGM 2.

15. Strzelając z dystansu, przed samym strzałem naciśnij klawisz w lewo lub prawo. Bramkarz powinien mieć duże kłopoty z obroną Twojego



strzału i piłka przeważnie wyłduje na rzucie różnym.

No i to chyba tyle. Nie jest to za wiele, ale naprawdę FIFA 99 jest tak banalnie prostą grą, że raczej każdy powinien sobie

je sobie poustawiać. Np. w IGM 3 możesz

poradzić z nią bez najmniejszych kłopotów. Może małe problemy będziecie mieli tylko na poziomie

World Class, ale i tam można poradzić sobie z przeciwnikiem. Tak jak pisałem przy okazji recenzji, najlepszym sposobem na zdobycie bramki na poziomie World Class



ustawić formację 3-4-3 lub 3-3-4. W czasie gry ustawienia automatycznie zmieniasz jednym klawiszem. Teraz wystarczy, że zadecydujesz, które najbardziej Ci odpowiada. Oczywiście

jest wykorzystanie rzutu różnego. Życzę Wam samych wysokich wygranych, a sobie i wszystkim - aby FIFA 2000 była jeszcze lepsza.

Śmiech to zdrowie

Oto kolejna porcja śmiesznych tekstów, ściągnięta z zakamarków Internetu. Przypominamy, że zamieszczone tu treści NIE SĄ oficjalnym stanowiskiem GDA w jakiegokolwiek sprawie i nie mają na celu obrażać, zniesławianie etc. realnie istniejących postaci i firm...

Z Archiwum Y

Star Trek - Zaginiony Epizod: „Potyczka z Borgiem”

<Picard>: Mr LaForge, czy pańskie poszukiwania jakiejś słabej strony Borga coś przyniosły?

<Geordi>: Tak, kapitanie. Faktycznie, coś znaleźliśmy, przeszukując bazy danych z technologią z okolic końca XX wieku.

I tu naciska klawisz komputera. Picard z osłupieniem wpatruje się w ekran.

<Riker>: Co to u diabła znaczy „Microsoft”?

<Data>: To teraz nieistotne. Ważne jest to, że jeśli zaaplikujemy Borgowi jeden z ich produktów, to istnieje spora szansa, że albo zacznie wolniej funkcjonować, albo całkowicie odmówi posłuszeństwa, albo choć to coś zezre mu wszystkie rezerwy systemowe i w efekcie sparaliżuje...

<Picard>: Borg ma ogromne zdolności adaptacyjne. Czy nie będzie usiłował dostosować się do wymagań tego programu? Myślę, że bez problemu powiększy swe zasoby systemowe do takiego stopnia, że szybko zneutralizuje działanie tego czegoś.

<Data>: Zgoda. Ale i ten program posiada ciekawą właściwość. Gdy tylko dostrzeże, że dany system ma dużo większe możliwości od jego wymagań, natychmiast stworzy swoją mutację, zwaną „upgrade”, której wymagania przewyższają aktualne parametry systemu. I potrafi to robić w trybie ciągłym, tak że będzie na bieżąco neutralizował próby zwiększenia mocy obliczeniowej systemu Borga.

<Picard>: Dobra robota, Data. Wygląda na to, że to jest lepsze od naszych torped.

15 minut później

<Data>: Kapitanie, udało się nam zainstalować Windows w systemach Borga. W tej chwili zajmuje on 85% jego systemów i w 75% obciąża CPU. Niepokojące jest to, że na razie nie otrzymaliśmy żadnej informacji o dokonanym przez Windows „upgrade”.

<Geordi>: Nasze skanery wykazują, iż Borg nieustannie rozbudowuje swoje pamięć i zwiększa moc CPU. W tej chwili Windows zajmuje już tylko 80% pamięci i obciąża procesor w 72%, z tendencją

malejącą. Niestety, nadal nie ma żadnych informacji dotyczących wykonania przez Windows „upgrade”.

<Picard>: Data, skanuj bazę danych i sprawdź, czemu nie następuje upgrade. Jak się zdaje, zrobiliśmy coś nie tak...

<Data>: Chyba już wiem, czemu nie ma „upgrade”. Borg nie wypełnił karty rejestracyjnej i nie przesłał należności za wyjściowy program na konto jego producenta. Tym samym nie Windows nie może się upgradeować!

<Riker>: Kapitanie, proponuję ogłosić alarm i próbować awaryjnego odwrotu wedle schematu 3F...

<Geordi, krzyczy>: Kapitanie, obciążenie CPU Borga niespodziewanie wzrosło do 98%!

<Picard>: Data, co pokazują twe skanery?

<Data, studiując wskaźniki>: Borg odkrył właśnie istnienie Pasjansa i Sopera. W tej chwili całkowicie poświęcił się rozgrywce.

<Picard>: To nam daje trochę czasu. Jak długo Borg może układać Pasjansa?

Dwa dni później

<Riker>: Co robi Borg?

<Geordi>: Zgodnie z oczekiwaniami, Borg intensywnie „podkrepa” parametry swego systemu. Jednocześnie skanuje kilkadziesiąt parseków przestrzeni, w poszukiwaniu czegoś, co nazywa Microsoft Fun Pack.

<Picard>: Ile to nam daje czasu?

<Data>: Założywszy, że Windowsowi nie udało się wykonać upgrade, za jakieś 6 godzin poradzi sobie z tym programem w stopniu wystarczającym do wznowienia działalności.

<Geordi>: Kapitanie, mam sygnały, iż jakiś obcy statek wchodzi w nasz sektor kosmosu.

<Picard>: Zidentyfikuj go.

<Data>: Brak wystarczających danych... Zaraz - statek kieruje w stronę Borga modulowaną wiązkę sygnałów radiowych. Oto ich rozszyfrowana treść.

<Głosniki>: Mówi admirał Bill Gates, z pokładu krążownika flagowego Microsoftu: MONOPOL, TRADE MARK. Nasze skanery wykryły u ciebie obecność nielegalnej kopii naszego programu.

Udostępnił swe wszystkie zasoby systemowe do kontroli - albo czekają cię poważne problemy. Masz 10 sekund czasu do namysłu! 9-8-7-6... Dobra, sam chcieleś!

<Data>: Statek otworzył dziobowe wyrzutnie i wypuszcza tysiące pocisków!

<Picard>: Daj maksymalne powiększenie obcego statku!

<Riker>: Boże, kapitanie, to są... ludzie! Nie mają skafandrów! Jak oni mogą wytrzymać warunki panujące w próżni? I proszę zobaczyć, jak zawzięcie gnają w kierunku Borga.

<Data>: Wedle moich danych, twierdząc, że to nie są ludzie. Gdy przyjrzeć się im bliżej, można dostrzec kilka cech, które kwalifikują ich jako najbardziej nieludzką i niszczącą broń w historii ludzkości.



<Picard>: Jakie to cechy?

<Data>: Aktówki z cięłej skóry, buty od Gucciego, garnitury Armaniego, ręcznie tkane krawaty z jedwabiu. Proszę też zobaczyć ten głodny wyraz twarzy, nieczym u rekina, który właśnie wyczuł żer...

<Riker i Picard, razem - wstrząśnięci>: To... PRAWNICY!!!

<Geordi>: Ale to niemożliwe! Wszyscy prawnicy, z adwokatami na czele, zostali na mocy traktatów rozbrojeniowych z roku 2017, załadowani na statek i wysłani na Słońce!

<Data>: Być może niektóre korporacje pozostawiły sobie po cichu kilka egzemplarzy w swych arsenalach i teraz ich sklonowano?

<Riker>: Zobaczą! Otoczyli statek Borga i oblepiają go jakimiś papierami.

<Data>: To tak zwane „pozwoty sądowe”. Żadne pole siłowe nie jest w stanie ich powstrzymać.

<Riker>: Boże, rozszarpują statek Borga na kawałki!

<Picard>: Skaczemy w nadprzestrzeń! Nie mogę na to patrzeć! Nawet Borg nie zasłużył na tak żałosny koniec!

<Data>: Jaki kurs, kapitanie?

<Picard>: Naturalnie... tam, gdzie dotąd nie dotarł żaden prawnik! I to jak najszybciej - póki nie zaczną się zastanawiać, skąd Borg wziął swój Windows!

Narkotyki i software

Nie wiem, czy zauważyliście pewne podobieństwa pomiędzy dealerami oraz producentami prochów i... software oraz hardware?

Obie nacje nazywają swoich klientów „użytkownikami” (users) i „konsumentami”.

Pierwsza porcja jest za darmo (freeware) albo też kosztuje podejrzenie mało; ew. zapłacisz za nią, gdy uznasz, że jest tego warta (shareware). Naturalnie to się zmienia, gdy klient będzie w pełni uzależniony...

Spora część tego czegoś pochodzi z Azji...

Większość (najlepszych) klientów to ludzie w wieku 14-25 lat...

Ten podobny żargon / odłot/zawisnięcie, dać w kanał/kanał DMA, zapalić/odpalić, LSD/LCD, CPC/CPU, java/Java, crack/crack (tja...) itd.

Obie strony angażują wielkie środki w tworzenie coraz to nowych - droższych i bardziej uzależniających - odmian i wersji swych produktów.

Oba produkty finalne sprawiają, że realne życie wygląda szaro, smutnie i nieefektywnie... więc ponownie sięgasz po to coś.

Wystrzegaj się pierwszych i uważaj na drugich!

Gdyby _____ produkował tostery

*Gdyby Oracle produkował tostery ich toster byłby zgodny z wszystkimi innymi tosterami i gatunkami chleba. Tym niemniej w domu odkryjesz, że Rogalik Engine jest jeszcze w beta-wersji, a system operacyjny Kromka wymaga dużo więcej chleba niż zamierzałeś kupić, by działał poprawnie. Aha, chyba się z niego dym...

*Gdyby Hewlett Packard produkował tostary

Ich toster przerobi grzanki na świeży chleb.

*Gdyby IBM produkował tostery Zdaniem IBM przez długie lata wystarczy 5-6 olbrzymich tosterów na cały kontynent. Ludzie przychodziliby tam i opiekali chleb. Zresztą, kto w ogóle jada tosty... Co - miliony ludzi??? Chryste, zabić specjalistów od marketingu!

*Gdyby Xerbx produkował tostery Mógłbyś opiekć chleb jedno- lub dwustronnie. W miarę opiekania kolejne grzanki byłyby jaśniejsze, jaśniejsze... od czasu do czasu kromka zacięłaby się w tosterze.

*Gdyby Radio Shack produkował tostery W sklepie firmowym sprzedawcy nie będą wiedzieć, do czego to służy.

*Gdyby Thinking Machines produkował tostery Opiekalby jednocześnie 64.000 kawałki chleba w tym samym czasie. I kosztowałby 35 mln. \$ za sztukę.

*Gdyby Cray produkował tostery Kosztowałby 16 mln. \$ za sztukę, ale za to opiekłby jednego tosta w 0,00017 nanosekundy.

*Gdyby Rand Corporation produkował tostery To byłoby wielkie, czarne, dokładnie gładkie pudło w kształcie sześcianu. Każdego ranka na jego szczycie leżałaby już opieczona grzanka. Serwis techniczny nie miałby jawnego numeru telefonu, a instrukcja obsługi tostera byłaby konfiskowana przez rząd i składowana w Archiwum X.

*Gdyby NSA produkował tostery Toster miałby tajne wejście dla wyszkolonego i zaprzysiężonego personelu technicznego. Tylko wyszkoleni agenci NSA mieliby dostęp do panelu sterującego i znali kod wysuwający grzankę z tostera. Prośby o podanie kodu byłyby odrzucane, ponieważ to godziłoby w bezpieczeństwo państwa.

*Gdyby Sony produkował tostery TostMan byłby mniejszy od kromki, którą ma opiekć. I robiłby to w Twej kieszeni.

*Gdyby Timex produkował tostery Miałby dużo kwarcu, ciekłych kryształów, podświetlone wnętrze i można by nosić go na ręce.

*Gdyby Matell produkował tostery „Odjazdowy Super Hiper (laal!) Barbie-Toster” robiłby malutkie różowe tosty dla Barbie i Kena, naturalnie ze specjalnego (i drogiego jak nieszczęście) plastikowego chleba. Do tego oddzielnie sprzedawano by specjalny model Barbie, który je zjada, specjalną zmiotkę i szufelkę do okruszków, same okruszki i dym oraz zapach spalenizny w sprayu oraz... itd. itp. Batteries not included.

*Gdyby Microsoft produkował tostery Kupując nowy gatunek chleba, musiałbyś kupować nowy toster lub chociaż upgradeować poprzedni. Toster '95 ważyłby 7500 kg i wymagał wzmocnienia podłogi stalowymi szynami, zużywał tyle energii, co małe miasto, zajmował 95% powierzchni kuchni, kontrolował przy okazji (czy tego chcesz, czy nie) zużycie energii i wody. Także chcąc nie chcąc musiałbyś go kupować, bo firma wykupiła większość piekarni.

*Gdyby Apple produkował tostery Zasadniczo robiłby to samo, co toster Microsoftu, tylko że o 5 lat wcześniej i dużo lepiej.

VARIA

Czyli rozmaite refleksje i westchnienia użytkowników komputerów (w tym programistów). Nie gwarantujemy, że każde z nich będzie dla Ciebie zrozumiałe czy śmieszne. Niektóre z nich są dość hermetyczne i przeznaczone dla wąskiej grupy użytkowników, którzy „wiedzą co jest grane”. Ale zakład, że jak poczytasz je za rok czy dwa, to będziesz pokładał się ze śmiechu. Potraktujcie je więc, jak test na znajomość PCta i pct-owskiego software.

Nie mogę odnaleźć Rzeczywistości.Sys.
Universe halted.

Kup sobie Pentium 3 - Twój Windows będzie się szybciej restartował.

2 + 2 = 5 zachodzi tylko w dwóch sytuacjach: dla nadzwyczajnie wielkich wartości 2 i gdy masz wczesne modele Pentium.

Komputery robią bardzo szybkie i bardzo dokładne pomyłki.

Komputery nie są rozumne. One tylko myślą, że są.

Moje oprogramowanie nigdy nie ma błędów. Tylko czasem robi, co chce.

Największy stopień kompresji danych (100%) uzyskasz, naciskając klawisz Del.

Nazywam się Błąd. James Błąd. Od dzisiaj będziemy przyjaciółmi, programisto. Mam licencję na bugowanie.

Dlaczego w DOSie nie ma komunikatu: „EXCELLENT command or filename!”?

Góralski DOS: Ciupaczeczka plicek? Heeeej/li tam!

E Pluribus Modem

Błąd? Niemożliwe! Mój modem ma korekcję błędów!

Co to jest „logika rozmyta”? A obeerzy jakąś reklamę proszków do prania!

Linux?... Mówisz, że to dobre? A pójdzie spod Windows '95?

Windows? Another glass in the wall... (rozumiałe tylko dla fanów Pink Floyd).

Kto napisał ten program General Failure i czemu on tak często sam się włącza?

Nie pękaj - wszystkie komputery zawieszają się z taką samą prędkością!

Kto ASCII głupie pytanie, ten dostaje głupie ANSI!

640 Kb to aż za dużo pamięci i więcej już nie będzie trzeba. (c) Bill Gates, rok 1981.

Ukryte polecenia DOSa dla programistów: dodaj BUGS=OFF do CONFIG.SYS przed kompilacją programu.

Press <CTRL>+<ALT>+<DEL> to continue...

Virus Alert...

Ostatnio dość często otrzymujemy pocztą elektroniczną rozmaite listy ostrzegające przed krążącymi po sieci rozmaitymi wirusami, ukrytymi w pozornie niewinnych e-mailach. Ich treść może zmrozić pianę w ustach; aż dziwne, że sama lektura ostrzeżenia nie powoduje ogólnego crashu systemu... Ale (prawdę powiedziawszy) po ich lekturze ciągle czuliśmy jakiś niedosyt. Postanowiliśmy więc sprecyzować własne ostrzeżenie przed NAJ- Naj- Najnowszą mutacją CIHa, zwaną (powiedzmy) Tschernobyl 99, aktywizującą się 30.02 oraz 31.04 każdego roku (a także 29.02 w latach nie będących przestępnymi). A oto przeraźliwa (choć mocno niepełna!) lista możliwości tego wirusa.

T99 nie tylko nieodwracalnie formatuje HDD, ale również wszystkie CDki leżące w promieniu 3 metrów od zarażonej jednostki (no, chyba że będą zamknięte w plastikowym pudełku, wtedy co najwyżej kasuje losowo wybrane ścieżki!). Dodatkowo w godzinę od momentu infekcji samoczynnie rozmraża lodówkę, aż do momentu, gdy wykryje salmonellę w minimum 50% produktów w tejże. Demagnetyzuje Two wszystkie karty kredytowe i magnetyzuje dyskietki, kasuje programator w magnetowidzie i przedstawia kablówkę na programy nadawane wyłącznie po portugalsku i arabsku. W wieży stereo wszystkie CDki będą odtańdowane wyłącznie od tyłu, a radio odbierać będzie programy tylko w mono. Twój numer telefonu i adres trafia do baz danych wszystkich dystrybutorów proszków do prania, podasek oraz depilatorów (jeśli jesteś mężczyzną) lub zostaje wykasowany z tychże, jeśli jesteś kobietą. Ponadto wirus opróżni Twój barek, a z braku takowego wyleje kawę/colę (w zależności od wersji wirusa) do szuflady z czystymi skarpetkami. (A jeśli takowych nie masz, to na te, które najmniej śmierdzą lub nie stoją obok łóżka). W kieszeni swych najnowszych džinsów znajdziesz zdechłą wiewiórkę lub pokwitowane przez Ciebie wezwanie do wojska z jutrzejszą datą. (Ew. znenawidzona nauczycielka otrzyma list z karalnymi pogróżkami napisany Twoim - więc znanym jej - charakterem pisma). Wirus uwiedzie Twoją dziewczynę i pozostawi ją, gdy zajdzie w ciążę. Możesz być pewien, że wszelkie testy wskażą na Ciebie jako ojca. Nie masz dziewczyny? To nawiąże romans z Twoą prababką - pod warunkiem, że żyje lub umarła nie później niż 20 lat temu. Jeśli masz samochód, T99 będzie go tak przemieszczał po parkingu, byś nigdy go nie znalazł lub będzie automatycznie włączał czerwone światło w sygnalizatorze, w momencie,

gdy zbliżasz się do skrzyżowania. Istnieją też potwierdzone informacje, że T99 potrafi przekłamywać wskazania policyjnych radarów i alkomatów, naturalnie na Twoją niekorzyść. T99 (o ile infekcja nastąpiła w każdy pierwszy czwartek miesiąca) potrafi też złożyć niedwuznaczne propozycje Twemu szefowi przez telefon (o ile szef jest tej samej płci i to naturalnie Twoim głosem. To on skopał Twego psa lub wykastuje Twego kota. T99 w 99 przypadkach na 100 opuści kłapę sedesu w momencie, gdy będziesz miał zajęte obie ręce lub chociaż spuści wodę w najmniej oczekiwanym momencie i zużyje cały zapas papieru toaletowego w 0,35 milisekundy przed tym, nim Ty po niego sięgniesz. To on uszczypnie w tyłek największego twardziela w szkole w momencie, gdy będziesz go mijal. To on zadzwoni(!) do Twoich rodziców, których udalo Ci się w końcu wysłać do kina, na czas organizowanej imprezy, i przedstawiając się jako policjant poinformuje o poważnym zakłóceniu spokoju publicznego przez syna. To on zaemuluje Twoą twarz w oknie, gdy sąsiadka z sąsiedniego domu bierze prysznic przy odsłoniętych oknach łazienki. To on sprawi, że przytyjesz 12 kg w ciągu następnego miesiąca i dostaniesz pierwszą (i tym samym ostatnią) randkę z nową dziewczyną...

...Uff. To chyba wystarczy, by Was przerazić? No cóż, z T99 nie ma żartów! Aha, zapomnieliśmy o pewnym dopisku, który miał znaleźć się na samym początku tekstu. Naprawiamy więc swój niewielki błąd.

UWAGA! TO NIE ZART! POD ŻADNYM POZOREM NAWET NIE CZYTAJ (W E-MAILACH, GAZETACH KOMPUTEROWYCH ITD.) TEKSTU ZATYTULOWANEGO „VIRUS ALERT...” LUB CHCIAJ NIE ŚMIEJ SIĘ. PODCZAS CZYTANIA!!! W INNYM WYPADKU MASZ 100% PEWNOŚCI, ŻE NOWY WIRUS TSCHERNOBYL 99 ZAINFEKOWAŁ KOMPUTER LUB CIEBIE I MOŻESZ W NAJBLIŻSZYM CZASIE SPODZIEWAĆ SIĘ WIEKSZOŚCI OMÓWIONYCH ZDARZEŃ. ROZESLIJ TO OSTRZEŻENIE DO SWOICH KUMPLI!

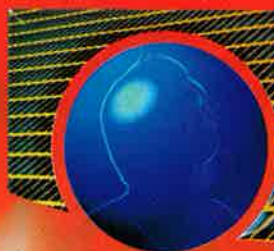
Co, nie masz maila? Tak, JUŻ nie masz...

Co oznacza „zzzz”?

Widzieliście komiks? Tam każdy człowiek, który śpi, ma w dymku coś takiego: „zzzz”. Dzięki niesamowitym możliwościom edytora Word możecie zobaczyć, o czym śnią ci ludzie!!! Nie wierzyecie? To zrobicie tak. Wpiszcie na ekranie Worda zzzz (koniecznie cztery małe literki „z” bez żadnych cudzysłówów itp.). Teraz wybierzcie opcję Narzędzia i wybierzcie „język” i „okneś język”. Ustawcie go na amerykański angielski, teraz po prostu włączcie klawiszem F7 opcję konekcji pisowni. Program podpowie Ci słowo, które ma zastąpić zzzz. Milej zabawy. Sam byłem MOCNO zdziwiony rezultatem...

Dla tych, którzy nie mają Worda

Jeśli nie masz Worda, spróbuj go pobrać z internetu. Word proponuje zasępowanie nie (ale to wcale nie dowcip). Word proponuje zasępowanie nie (ale to wcale nie dowcip).



SCENA

KOMPUTEROWA

Dlaczego krytykujemy CDA

Udało mi się zajrzeć do CDA kwietniowego, w którym to przeczytałem artykuł Counta/Nemesis (wraz z wtrąceniami Smugglera). Przeczytałem artykuł, doszedłem do wniosku, że Smuggler i zapewne wiele innych osób nie chwytą, o co Countowi chodzi i w zasadzie wszystkim aktywnym scenowiczom.

Dlaczego atakujemy CDA? Otóż jest to proste i dziwię się, że redakcja CDA dotąd tego nie rozumiała. Nie oszukujmy się! CDA jest gazetą o grach, a do tego rodzaju gazety scena po prostu nie pasuje. I nie jest to mój wymysł, ani kogoś innego. Nie chodzi również o jakiś dyshonor dla scenowicza, że ta tematyka jest poruszana na łamach magazynu o grach. Przypomnę niektórym z szanownych czytelników, że scena w gazecie wysokonakładowej to nie pomysł CDA. Było to już wcześniej za sprawą magazynu C&A (COMMODORE & AMIGA). Magazyn już nie wychodzi, co chyba oczywiste - liczba użytkowników Amigi i Commodore 64 w Polsce drastycznie zmalała. C&A poświęcał scenie jeszcze więcej miejsca niż CDA, bo od 3-5 stron miesięcznie. O ile dobrze pamiętam, dział ten prowadził Sorcerer (jak się myślę, nie bić!!!) i nie przypominam sobie, by ktoś atakował ten miesięcznik (przynajmniej na taką skalę jak CDA) z powodu kącika scenowego.

Dlaczego tak się działo? Odpowiedź jest prosta. C&A nie było gazetką o grach! Główną tematyką był sprzęt i użytki, gry stanowiły taki margines, jak teraz scena w CDA! Ja osobiście uważam, że każdy „komputerowiec” przechodzi przez trzy etapy:

1. giercowania;
2. bawienia się w użytkach itp.;
3. tworzenia (niekoniecznie na scenie).

Kto czytał C&A, a kto CDA? Odpowiadam: ten pierwszy grupy 2 i 3, zaś ten drugi przede wszystkim pierwsza grupa, może 20% stanowi grupa druga. Do czego przyczynia się więc CDA? Do tego, że 12-letni giercman przeczyta o scenie, podnieci się i z pierwszej grupy od razu przeskoczy do trzeciej! Czy to

źle? Oczywiście! Po pierwsze zero przygotowania, po drugie zasypują nas tacy ludzie kupą niepotrzebnego stuffu! Koder taki koduje w Turbo Pascalu demo, a jak koduje maga, to np. myszki nie zaimplementuje, a mag będzie chodził z taką prędkością jak ślimak pod górę. Może i dzięki CDA pojawiło się kilku wartościowych scenowiczów, ale ilu - może z 5%?

Smuggler pisze o parties invite only, że to niby „wpływy będą małe, nagrody niskie” (np. niski komputer :)). Wcześniej wspomina, że dla mało wartościowych nagród nikt niczego nie wystawi. W takim razie co z Gravity'98? Party było invite only i jakoś dużo demek wystawiono, nawet polska sekcja PULSE wystawiła swoją produkcję w postaci wyj*** demo. Co z Analogue'99? Pojawiło się na nim więcej dem niż na party otwartym Astrosyn. To coś chyba mówi?

[od Smugglera: swoje stanowisko w tej sprawie wyjaśniłem przy okazji publikacji artu Atoma. W skrócie: bardzo mnie to cieszy.]

Dlaczego nikt nie wystawia demo między parties? Nie chodzi o forse czy o nagrody. Jakby Puls czy Exmortis wydali demo między parties, na pewno każdy by je obejrzał, ale inaczej to wygląda w wypadku innych grup. Kto obejrzy demo nawet średnio znanej groepki, jeżeli nie będzie znał pozycji, którą ono zajęło na party? Ja np. zgrywam sobie tylko demo, które zajęły 1-3 pozycję na party, a reszty zwykle nie. Party to doskonała okazja, by się sprawdzić i ustalić, kto tak naprawdę jest lepszy. Demo wydane między złotami przejdzie bez echa.

>>> A ja oglądam wszystkie demo „jak leci”, ponieważ nie zawsze to, co wygrywa na parties musi być najlepsze, albo mi najbardziej przypadnie do gustu. I ponadto widać tu, że demo robi się po to, by zrobić na kimś wrażenie („kto lepszy”). Uważam, że dobre demo, nieważne czy spreadowane na party, czy nie, tak czy siak nie przejdzie bez echa. A nawet dzięki temu może być o nim głośniejsze, bo nie będzie konkurencji. :)

Dlaczego tak krytykujemy beginnerów z CDA? Choćby dlatego, że zalewają nas lamerskim stuffem. Jakby chodziło

tylko o stuff na dyskach, to nie byłoby problemu, ale co mam zrobić. Jak taki delikwent podsyła mi na adres mailowy kilka swoich nic nie wartych modułów, które mi skrzynkę blokują? Tego rodzaju sytuacji jest na pęczki. Nie znają się na scenie, ale wysyłają do magów tony artykułów, których potem nikt nie czyta. Garfield wprowadził na łamach Measure surową selekcję i artków jest mniej (nawiasem mówiąc, jak przed selekcją czytałem średnio 5 artków, to teraz czytam też 5 - albo poziom się obniżył, albo naprawdę nie ma już ciekawych tematów do omówienia).

>>> Zatem jasno widać, że to nie (tylko) wpływ newbies zaniża tutaj poziom sceny, prawda?

Reasumując. Nie możesz, Smuggler, się dziwić, że wszyscy bluzgają tak na CDA i ludzi (choć nie wszystkich), którzy dzięki temu pismu się na scenie pojawili. Sprawa jest nieco bardziej skomplikowana. Może przerzucenie kącika scenowego do np. PC Shareware byłoby dobrym posunięciem - przynajmniej materiał scenowy nie trafiałby do giercmanów, przynajmniej w takim stopniu. Zresztą, Smuggler - czemu nie popolemizujesz z nami (scenerami) za pomocą scenowych magazynów? Może jak na scenie będziesz aktywny, to zrozumiesz, o co nam chodzi? Pomysł o tym, bo moim zdaniem nie jest to głupi pomysł.

Jak podesłesz swój punkt widzenia do Anormala (<http://www.wasp.w3.pl/anormal>), to chętnie go w nim umieszcze. Myślę, że cała bractwo scenowa chciałaby usłyszeć Twoje zdanie, nie tylko ci nieliczni, którym udało się zajrzeć do CDA kumpla z klasy (albo z kursu angola jak u mnie :)).

Ural/Sixty9_WSP

<http://www.wasp.w3.pl/scene.pl>

Od Smugglera w kwestii formalnej

1. Smuggler i wspomniany Sorcerer rodem z Commodore & Amiga to jedna i ta sama osoba. Jak widzicie, jestem konsekwentny w lansowaniu sceny w papierowych gazetach (abo jak kto woli - w kupczeniu sceną gdzie się da, che che). Bluzgów na scenę w C&A nie było głównie dlatego, że ami-scena

CHCIAŁA otworzyć się na świat, chciała, by zasilali ją ludzie z zewnątrz... no i ogólnie była NAPRAWDĘ friendshipowa. Wnioski pozostawiam Wam.

2. Scena w gazecie o grach ma właśnie pokazać tym, co tylko grają, że są inne, przyjemniejsze metody spędzania czasu z komputerem niż tylko granie. Przeniesienie jej do PCS zapewne wygasiloby konflikty, ale kącik straciłby swój edukacyjny sens. Byłoby to jak nawracanie apostołów na katolicyzm...

3. Co do tego, że początkujący nie znają się, a piszą, że nie umieją - a coś robią itp., pisałem już tak wiele razy, że powtórzę w maksymalnym skrócie: w stosie śmiecia wcześniej czy później znajdzie się kilka diamentów. I o to chodzi. Nawet jeśli będzie ich 5% z całej puli. Bo to oznacza kilku (dziesięciu) nowych cool gości na scenie. Osobiście nie żałuję przesłuchania np. 20 takich modków, jeśli wśród nich znajdę JEDEN, który łąduje w moim prywatnym archiwum.

4. Na scenie byłem aktywny w latach 91-97 - i mi wystarczy. Co nie oznacza, że od czasu do czasu nie (na)piszę jakiegoś tekstu do scenowego maga. I faktycznie chyba tam przeniesiemy naszą dyskusję na ten temat, bo widzę, że od kilku miesięcy walcujemy na tych kilku cennych stronach w kółko to samo. Dlatego też oficjalnie ogłaszam, iż dyskusja na temat: „CDA i scena - i co ja na to”, uważam za oficjalnie (na tych łamach) zamkniętą. Tj. zapewne co najwyżej w 8/99 druknę jeszcze jakieś zaległe teksty o tej sprawie (był spory odzew!) - i koniec, amen, szlusz!

5. Mam tylko obawy, że polemiki na łamach scenowych magów (prócz może nieco soczystszego słownictwa :)) nadal niczego nie zmieniają, bo obie strony będą twardo stać na swoich stanowiskach. No ale... się zobaczy.

6. Nie dziwię się, że ludzie ze sceny (nie wszyscy...) bluzgają ten corner. Mamy przecież wolność słowa, a ja się o to nie obrażam. Martwi mnie tylko, że scena staje się coraz bardziej ksenofobiczna, a dużo ludzi w niej traktuje ją ze śmiertelną powagą. To, co miało być w założeniach dobrą zabawą i czymś jednoczącym ludzi, staje się swoją odwrotnością. Tylko to mnie bardzo dziwi i jeszcze bardziej martwi...

Cyber-nie-kultura?

Niedawno w Poznaniu odbył się konwent fantastyki o jakże odkrywczej nazwie: „Dzień z fantastyką”. Niby nie ma to ze sceną nie wspólnego, ale okazało się, że jednak ma. I to sporo! I ja tam byłem, głównie to...
bezakochane, piłem, a czego się dowiedziałem - oto Wam przedstawiam.

Na konwencie działo się wiele, ale najciekawsze (jak zwykle) okazały się spotkania z pisarzami. Na tych to właśnie spotkaniach poruszano wiele kwestii związanych z fantastyką, lecz nie tylko. Jakoś tak bezboleśnie przechodzono do tematów związanych z komputerami, a także z mediami. Oho, rzekłem sobie, oto czas na scenowe dywagacje. I cóż ciekawego się okazało? ŻADEN z rozmówców moich nie wiedział NIC o scenie komputerowej. Mogłem to / odpuścić Inglotowi, Oramusowi, Ziemkiewiczowi, ale za żadne skarby nie mogłem ze spokojnym sumieniem przejść do porządku dziennego nad niewiedzą Zimniaka i Parowskiego. Acha, ktoś ukrywa się za tymi, być może niewiele mówiącymi, nazwiskami? Jacek Inglot, Marek Oramus, Rafał A. Ziemkiewicz - to jedni z lepszych pisarzy fantastyki w Polsce. Ich niewiedza jest poniekąd usprawiedliwiona. Ale nie znalazłem usprawiedliwienia dla Andrzeja Zimniaka, pisarza, felietonisty, człowieka, który mówił na swoim panelu o kulturze nowych mediów (między innymi komputerów). Ktoś, kto zabiera się za taki temat, nie może wrywkowo tylko go poruszać.

Pan Andrzej skupił się głównie na zagrożeniach płynących z szerokiego stosowania nowych mediów, głównie zaś - komputerów. Mówił o wyrastającej nam cywilizacji obrazkowej, rozumiejącej tylko piktogramy, mówił o młodych ludziach, którzy w kontakcie z komputerem zatracili już praktycznie zdolność czytania

(nie chodzi tu o umiejętność! - przymus szkoły, dzięki Bogu, jeszcze istnieje, a na wysokości trzeciej klasy szkoły podstawowej średnio rozgarnięty człowieczek abecadło ma już raczej opanowane; panu Andrzejowi chodziło raczej o chęć przeczytania czegośkolwiek innego, co nie jest na przykład solucją gry), przestali być kreatywni. Roztoczył nam wizję półdebeli siedzących przed kompem i klikających na różnych ikonkach. Panie Andrzeju! Po pierwsze: to się nazywa system „user friendly”, :) a po drugie: niech Pan otworzy któryś z numerów CDA i zerknie do działu „Scena komputerowa”. Uwierzyć mi, kiedy opowiadałem Panu Andrzejowi coś to takiego jest scena, z niejaka przyjemnością obserwowałem lekkie wydłużenie twarzy owego. A jednak! Są ludzie, którzy coś TWORZĄ, są KREATYWN! A wszystko to za pomocą tych tak bardzo nie lubianych przez Zimniaka komputerów.

Drugą osobą, której niewiedza mnie zaskoczyła, był Pan Maciej Parowski. Pan Maciek jest redaktorem naczelnym pisma „Nowa Fantastyka” (może lepiej znanego w kregach Chaos niż Sceny) i to przy jego blogosławieństwie powstała tam nowa rubryka o nazwie „Cyberkultura”. Zadałem w związku z tym Panu Maćkowi jedno pytanie: dlaczego w Cyberkulturze nie było jeszcze tekstu o scenie komputerowej? Odpowiedź: „a co to jest?”. Ludzie! Opadły mi ręce... Jak to, redagujecie rubrykę poświęconą komputerom i całej otaczającej je kulturze, i nie wiecie, co to takiego scena komputerowa? Przecież szperacie w necie, czytacie pisma poświęcone także grom komputerowym (chybę), chcecie jakoś ogarnąć ten komputerowy świat. Jak mogła wam umknąć scena komputerowa? Najwidoczniej nie czytacie CDA i scena wam umknęła.

Po co to piszę? Ano po to, by tych kilku niezadowolonych przestało krzyczeć: „Precz ze sceną w CDA”. Scena chyba już na stałe wpisała się w kulturę okołokomputerową. Stała się jej liczącym się składnikiem. Pozwala bowiem na coś więcej niż klikanie po ikonkach, tworzy coś więcej niż, jak to określił Pan Zimniak, cywilizację obrazkową. Jest doskonałą alternatywą biegania po labiryntach i strzelania do wszystkiego, co się rusza lub nie (wtedy mówi się o „interakcji ze światem gry” - ta nowomowa może byłaby i zabawna, gdyby nie była aż tak głupia). Popatrzcie bowiem sami oczyma takiego statystycznego felietonisty, recenzenta i pisarza, jakim jest Pan Andrzej. Cóż on widzi? Banda koleśki układających się

nawzajem pięściami, tudzież strzelających do siebie zza węgla, tudzież szperających w necie za jakimiś pornobrazkami. Za dnia grają, w nocy szperają (bo łączą nieco mniej są obciążone), a gdy przychodzi do odpalenia notatnika w Wirusie95/98, to stają przed tym arcytrudnym zadaniem z rozłożonymi rękami. Wniosek: debile i kretyni, małpki nie do końca naczelne. No i przejmuję się Pan Zimniak przyszłością naszej cywilizacji. Nie wie on jednak, że można inaczej, że można twórczo, że komputer może być środkiem, a nie celem. To samo odnosi się do mnóstwa młodych ludzi, którzy gdyby nie CDA, pewno dalej strzelaliby zza węgla, myśląc, iż do tego właśnie służy ta zabawka za kupę szmalu.

Dlatego w tym właśnie miejscu mówię: Scene Corner jest potrzebny. Tak, droga Elito i wy wszyscy, którzy się do niej w dziwny sposób dopychacie. Nie macie monopolu na tę zabawę - dajcie pobawić się innym, pozwólcie pokazać im, że można inaczej. No, chyba że boicie się poczuć na plecach oddechy młodych i zdolnych, którzy wykopią was z czołówek chartsów. Ale tak czy inaczej jest to kultura tworzona przez ludzi i dla ludzi (chłodne hasło :) i trzeba ją im pokazać.

Scene Corner jest potrzebny, by ludzie tacy jak Pan Zimniak mogli w spokoju patrzeć w przyszłość. By grzmot klikających ikonk nie zagłuszył talentu młodych ludzi, którzy znaleźli nowy sposób wyszalenia się, tworzenia i porozumienia. Po to, by Pan Andrzej mógł stwierdzić: „Może ten chłopak ma zbyt wiotkie dłonie do kontrabasu, ale z trackerem idzie mu zaję***. Kurczę, chyba czas na płytę!!!”. A może, gdy zobaczy jakieś naprawdę wystrzałowe demo, powie: „Kiedyś musiałem pić różne napoje, palić różne zioła, by odnaleźć to, co te chłopaki sprzedali mi właśnie na ekranie”. A wtedy stwierdzi: „Nie jest tak źle, może walnę jakiegoś arta do któregoś z magów. Wiem, że przeczyta to ludzi od cholery.” Bo czy nie o to w tym wszystkim chodzi?

Scene Corner jest potrzebny, by wyraz zdumienia na twarzy Pana Parowskiego zmienił się w szelmowski i chytry uśmieszek. Uśmieszek oznaczający jedno: „Chłopak! Jak weźmiemy się do roboty, to odstawimy takiego maga, że wasze chartsy będą tendencyjne - Nowy Mag Fantastyczny wszędzie na pierwszych miejscach!”. A także po to, by Pan Maciej rzucił w jakimś wywiadzie: „Co? CDA? Rola kulturotwórcza? Niech pani nie żartuje! To MY tworzymy kulturę dwudziestego pierwszego wieku! To MY pokazujemy, że można inaczej. A że CDA było pierwsze...”

Scene Corner jest także potrzebny po to, by Smuggler miał na chleb i piwo. :) (Wbrew pozorom - niekoniecznie :) - Smuggler!)

Oki, dajmy spokój propagandzie. Tak na zakończenie chciałbym powiedzieć Wam nieco o tym, jak wyglądają konwenty fantastyki. Zasadniczo są one bardzo podobne do naszych parties. W jednym miejscu, o jednym czasie zjawia się grupa powalonych ludzi, a w okolicznych sklepach dokonuje się rzeźnia zasobów browaru. Choć mam takie drobne wrażenie, że na konwentach ludzie jakby dokładniej przykładają się do roboty i bardziej dbają o wychowanie narodu w trzeźwości przez usuwanie bursztynowego płynu, co by na pokuszenie nie wodził. :) Na konwentach dokonuje się oczywiście swapp na potęgę (różnych fajnych gadżetów w stylu kart, książek, fanzinów (takich naszych magów) itp.). Ze swappem połączone jest ofkoz, „robienie znajomości” i „braterskie łączenie się”, w których to czynnościach szalenie pomocny jest wymieniony wyżej bursztynowy płyn. Na konwentach nie może także zabraknąć odpowiedników naszych kompotów, czyli po ichniemu - konkursów. Ale tu już dziedzina jest nieco inna, bo zamiast walki na najlepsze produkcje konkursowicze popisują się otchłaniami swojej pamięci. No i bez mrugnienia okiem wymieniam na przykład wszystkich skrzydłowych Luka S. z pewnego bardzo znanego filmu, a nawet numery ich pojazdów!

W jednym jednak miejscu konwent odbiega dosyć mocno od party. Chodzi mianowicie o tzw. panele, tudzież spotkania z autorami i takimi innymi. Każdy szanujący się konwent sprasza na nie śmietankę polskiego pisania fantastycznego, a te szanujące się jeszcze bardziej - także i zagranicznego. Ciekawy to proceder. Co jeszcze łączy konwent i party? Chyba to, że na obydwu rodzajach imprez obecni są, pogardliwie przez elitę nazywani, tak zwani „gówniarze”. Gówniarz to kategoria zapchajkasy konwentu/party. To osoba, która i tu, i tu oddaje się namiętnie tylko jednej rozrywce - graniu. Choć trzeba przyznać, że w światku fantastyki jest ta czynność mocno usankcjonowana i gracze dorobili się już sporej ilości konwentów przeznaczonych tylko i wyłącznie dla nich.

Fandom, podobnie jak scena, ma swój własny język (choć może nie na taką skalę) i na konwencie zginąć można w zalewie „podstawek”, „expów” czy innych „manga - roomów”. No i fandom, podobnie jak scena, ma pretensje do bycia subkulturą. Tam mówi się o tym zjawisku per „getto” (bardzo lubię to słowo polscy pisarze), u nas częściej - underground.

No i to chyba tyle na dziś. Skończyć może jednym tylko apelem: Fandomowcy i scenowicze naszego kraju! Łączcie się! (przy piwie :)).

CoSta

Zapraszamy na Parties!

W czasie wakacji macie szansę pojechać (albo spróbować pojechać) na co najmniej dwa Copy-Parties organizowane w Polsce.

Pierwszym z nich jest Gravity #4 - info o nim znajdziecie na CD (w dziale Scena) w numerze 6/99.

Drugie to Xenium '99  Party organizowane jest w dniach 10-11.07.1999. Wszelkie dane dotyczące tej imprezy znajdziecie na CD (w Scenie) w tym numerze CDA. Adresy kontaktowe: info@wloc.pl. Adres strony: http://www.party.wloc.pl/ lub http://www.xenium.jest.o.k.pl/

A jakby ktoś chciał opisać nam swoje wrażenia z tych parties - zapraszamy!

Redakcja

Pomocna dłoń

I już zgodnie z tradycją - część anonsów na łamach CDA, a wszystkie znajdziecie na CD. W katalogu EXTRAS/Pomocna Dłoń. Po prostu nadal jest dużo więcej ogłoszeń niż miejsca na tych dwóch stronach... Uwaga: nie zmieściliśmy nawet (tutaj) wszystkich podpowiedzi (np. fatality do MK4), więc radzimy dokładnie i od początku przeczytanie tekstu na CD - tam to będzie (i nie tylko to).

ACTION REACTION

• LBA nr 5/99

Spróbuj uruchomić grę z Dos-a. Zamknij system, uruchom ponownie komputer w trybie MS-DOS, Piotrek z Zambrowa

• Blade Runner. (dla Kamila).

Przed Tobą długa droga. Zrób analizę zdjęć, itd. Bądź cierpliwy. W razie problemów skontaktuj się ze mną. Michał Tatarek (TTK), ul. Wiśniowa 24/2, 26-050 Zagnańsk, (0-41) 3011361

• Polonia

W katalogu GRAF znajduje się plik level.dat. Wystarczy zmienić go na txt i można wykorzystywać go jako edytor leveli (opis na końcu pliku: r-palisada, itd.) MOŻNA też zmieniać teksty między levelami - level.txt. KUROK: MAD COW HUNTER

• Atlantis (06/99)

Uciekaj na schody, gdy będziesz na górze użyj noża na linie, złap gdy i wyceluj w drzwi, gdy będziesz na zewnątrz idź za głosem Agaty (w prawo). Bazex e-mail: bazex@friko6.onet.pl

• Atlantis (05/99)

Poczekaj aż twój kumpel zagada strażnika, wejdź do strzeżonego pomieszczenia, szybko wskocz na schody po lewej. Gdy będziesz w pomieszczeniu z posągami podesjdź do astrolabium, ustaw słońce, ziemię i księżyc w jednej linii, gdy lewkozi opadnie szczena podesjdź do posągu i użyj na nim baranka. Otwórz się tajne przejście, drewniane drzwi otwórz za pomocą kółczyka. Bazex, e-mail: bazex@friko6.onet.pl

• Hopkins FBI

Wrzucić lustro do basenu, a ujawni się ofiara z następną zagadką.

• SIN (5/99)

SinTech to w sumie prosty level. Odszukaj szyb wentylacyjny, wejdź do niego i znajdź pomieszczenie z gigantycznym wentylatorem. Teraz wybór należy do ciebie musisz tam wskoczyć. To jedyne przejście do dalszej części levelu. Jednak nie zawsze się udaje. Jacek

• Knight&Merchants - 3 misje (3/99)

Łukaszu, zatrzymaj wszystkie wojska i ustaw łuczników na skalach. Zagroź ich resztą armii. Kiedy przyjdą wojska wroga i rozbiją ci szczyk, ustaw ich od nowa. Gdybyś miał dalekie problemy - dzwoń: (0-58) 5522948 (proś Dorotę) Dota.

• MK4

Goro. Musisz przejść jedną z wież Shinnokiem, a następnie przejść do wyboru zawodnika i wybrać opcję Hidden (klawiszem BLK cały czas trzymać). Teraz góra, góra,

góra, lewo i wciśnij run).

Noob Saibot. Musisz przejść grę Reiko. Następnie wybierz opcję na 2 graczy i wpisz kod (012-012). Opuść walkę a potem wybierz opcję hidden (Wciśnij BLK i góra, góra, lewo, run)

• Mortal Kombat (CDA 05/99)

Aby zagrać Goro - ukończ grę Shinnokiem, przeczekaj napisy końcowe, a następnie wejdź do menu wyboru wojownika. Klawiszem BLK wybierz opcję hidden, a dalej, przez cały czas trzymając BLK, niewidzialnym podświetleniem podesjdź trzy razy do góry i raz w lewo. Naciśnięcie klawisza RUN wybiera Goro. Noob Saibot - przejdź całą grę postacią Reiko, a następnie wybierz walkę na dwóch graczy. Opuść grę i w menu wyboru postaci podświetl ikonkę hidden i naciśnij BLK. Trzymając BLK naciśnij niewidzialnym podświetleniem na portret Reiko i naciśnij RUN.

• A.D. 2044

Baterie do latarki są obok stojaka na kwiatek. Krzysztof Kostrzewski

• Tomb Raider 1 (5/99)

Krata z bali się nie otwiera, możesz wejść w ten otwór w suficie. Następnie przez dwa mosty wiszące, przeskocz przez siedlisko niedźwiedzia, dalej prosto zabij wilki i idź do dzwigni z prawej strony wrót, przesunij ją i śpiesz się do wrót, bo po chwili się zamkną. Biegnij korytarzem do końca, zabij wilka, stań na płytach, które się zarwą. Możesz zejść na dół, ale wrota się zamkną. Idź górą, przeskocz na drugą stronę przy końcu. Zabij wilka, wejdź do pomieszczenia skąd wybiegli wilki i przesunij dzwignię. Wrota otworzą się. Wejdź tam. Slawek

• Tomb Raider (5/99)

Aby otworzyć przejście z lewej strony od bramy głównej musisz przesunąć dwie dzwignie na podestu z zielonym kryształem. Idź korytarzem do pierwszego pomieszczenia. Klucz dostaniesz, gdy napelnisz basen wodą. Idź dalej, przepłynij na drugą stronę, dzwignia. Płyn wąskim korytarzem. Wspinaj się do góry. Uważaj na kamienną kulę. Ominię zatrute strzały i ostrza. Na ścianie z kryształem, z prawej strony ukryty jest skalny blok - przesunij go do przodu. Odwróć się w prawo i przesunij następny blok ile się da do przodu. Następnie pchnij pierwszy blok z prawej strony, następny pozostaw. Pchnij trzeciego z prawej i tego co wcześniej pozostał. Za ni jest dzwignia. Basen napelni się wodą. Wracaj i przesunij dzwignię pod wodą, która znajduje się prawie naprzeciwko drzwi, gdzie leży klucz. Weź klucz. Slawek

• Tomb Raider (5/99)

W lokalu z wyspą na środku jeziora wpłynij pod wodą przez korytarz do pomieszczenia, gdzie przesunij dwie dzwignie. Płyn dalej do następnego pomieszczenia i wejdź w korytarz pośrodku, przesunij dzwignię, która napelni wodą pomieszczenie z wodospadem (teraz Lara bez problemu wejdzie na wodospad). Następnie idź korytarzem, którego wejście oświetlone jest pochodniami. Slawek

• Tomb Raider (4/99)

Idź za śladami wilczych łap, uwagę na strzały i nietoperze. Gdy skończą się ślady, kawałek do przodu i w lewo - wejdź w dolinę, cały czas prosto, później w lewo - aż wpadniesz do dziury. Dalej do przodu i w prawo (odwróć się). Pociągnij dzwignię. Przez drzwi do przodu, do końca i w lewo.

Podciągnij się na rękach, omiń kamień. Do przodu, dolną do końca i w lewo koło mumii. Podciągnij się, przejdź przez mostek, idź w lewo, przez drzwi i zaraz w lewo. Potem w prawo, trzeba przeskoczyć na drugą stronę. Cały czas do przodu, aż do jaskini (po lewej będzie dzwignia). Pociągnij ją i szybko do drzwi po prawej. Dalej po schodach, na zapadnię, w prawo i przeskocz na drugą stronę. Do przodu i w prawo. Przelaz dzwignię i cofnij się do miejsca skoku. teraz zejdź w dół. Drzwi są po lewej lub prawej stronie. Smugworms

• TR 2 (5/99)

W sypialni Lary jest "pokoić" z bronią, masz do niego klucz jeśli jesteś w ostatnim levelu. W misji treningowej raczej nie można wejść na balkon, ale można to zrobić w ostatnim levelu wybijając szybę. Nie wiem czy jest coś ciekawego na strychu i w piwnicy, ale nic prostszego sprawdzić; ostatni level, flara i do dzieła.

• Warcraft 2 (5/99)

Ta opcja dostępna jest tylko po zainstalowaniu dodatkowych plików typu Beyond the Dark Portal. Bocian

• Książa i Tchórz

*Czar od Alchemika. Udaj się do miasta, Porozmawiaj ze złodziejaskim zakutym w dybach. Pozornie przyznając mu rację i wskazując na stan jego łap zdobędziesz lewe kości do gry oraz wtrychy. Poobserwuj grę kupców i gdy odwrócą się na chwilę plecami do kości, podmień je na swoje. Kupców tak wciągnie gra, że nie zauważą braku księgi znajdującej się w tobołku. Ze zdobyczą udaj się do alchemika. Wymień z nim grzesznosci, a następnie porozmawiaj z homunkulesem siedzącym w słoju. Tym sposobem zyskasz szprymierzeńca. Wręcz alchemikowi księgę, a w zamian dostaniesz czar. Kuntakinte

*Problem z klejnotem. Krasnoludowi nie da się wepchnąć przeklętego klejnotu. Aby tego dokonać udaj się do świątyni. Na ołtarzu wyrzyj jakiś napis, lecz nie sposób go odczytać. No ale od czego nasz mały lingwista-homunkulus. Teraz przemów do ołtarza. Ponieważ brakuje Ci ostatniej literki zaklęcia, musisz metodą prób i błędów ją wykryć. Kiedy pojawi się bóstwo, zaproponuj mu ugodę. Tym sposobem pozbędziesz się uciążliwej kłątwy. Wybielony klejnot daj krasnoludowi, co pozwoli ci pogadać z Arivaldem. Kuntakinte

*Pajęczyna. Spryskaj ją perfumami, a następnie uderz sztyltem w wystający obok kawałek skały. John

*Porada dla Renaty z Glogowa. Wróć do Silmaniony, a następnie przez resztki bramy udaj się na bagno. Żyżyj eliksir, podbiegnij szybko do bajora i nabierz trochę jego zawartości do kufia. Tę miksturkę zaofieruj nieznanym. Wymaga ona jakiejś demonstracji, oddaj więc kufel jego pierwotnemu właścicielowi. Tym sposobem zdobędziesz mieśkac złota. Wyjdź przed karczmę, weź leżącą na ziemi woalkę. Zaproponuj dziewczynie, aby udawała w karczmie odbiorczynię, ta jednak odmówi współpracy. Z trucizną udaj się do młyna. Teraz wystarczy tylko zająć trochę paskudztwa i położyć się na pomoście, aby trafić do piekła.

*Jak zabrać kastet? Po wejściu złóż rycerzowi obietnicę, na honor, że jego oręża użyjesz tylko w świętej misji niszczenia zła. Teraz weź kastet i przy jego pomocy przelóż dzwignię przy drzwiach. Droga wolna. Idź do smoka. Duszek Kacper

• Nowy Teenagent (5/99)

Przywiąż sznurek (z kosza) do granatu (który wzięłeś od strażnika) i zastosuj te bombowe jojo z szuffadzie w pokoju 001. Weź z szuffady pigułka i zmieszaj je z okruszkami (z baru) i daj dla ptaka. napelnij kubek błotem (po uprzednim wpadnięciu do niego). Puść w barze ptaka na drogę, podmień kubek i zagadaj barmana. Wejdź do pomieszczenia obok i wsadź palec do mrugającej rury.

• Broken Sword (4/99)

Zatrzyj do budki przez okienko. Po krótkiej scenie pogadaj z gościem z budki. Odejdź od okna i zejdź schodkami obok budki. Weź z wody wystający patyk - nim weź butelkę, wejdź po schodkach z powrotem. Oblej wodą z butelki czubek kominka, włóż butelkę do środka, na animacji zejdź schodkami obok budki, podciągnij się na rękach, wejdź do środka budki, weź rzeczy: węgiel i inne, a szczególnie ważne - puszkę z psim jedzeniem. Wyjdź z budki. Facio wróci do chalupy, ty rzucić żarcie dla psa na platformę (klapę) nad tobą. Pies wejdzie na nią, potrąć platformę kijem - pies utopi się. Droga wolna. Smugworms

• Broken Sword (12/98)

Gdy patrzysz przez teodolit, nakieruj go tak by było widać przez niego lustro. Wtedy możesz zejść. La Glace.

• LBA 2 (5/99)

Kiedy otworzą się kraty, musisz tam wejść. Idź do końca, znajdziesz tam drzwi - przejdź przez nie. La Glace.

• 3 czaszki Tolteków (1/99)

Idź do kościoła, wejdź na dzwonnice (lewy górny róg ekranu). Stamtąd idź do okienka w drugim zamkniętym pokoju saloonu. Zabierz z szuflady podrecznik szulera. Nakarm osiołka przed stajnią, a pozwoli Ci wziąć sombrero. La Glace.

• 3 czaszki Tolteków (5/99)

Na piętrze rozpataj małą "burzę", co pozwoli Ci widać wiadro. Spuść je do studni i zabierz czaszkę, teleskop i pianistę. Idź na show tancerek, a potem do sypialni na piętrze.

• Ace Ventura (04/99)

Kiedy wejdiesz do kominka, winda zabierze cię na dół do miotaczy ognia. Jak już się z nimi uporasz przekreśl czerwony dzwignię. Idź korytarzem w lewo. Możesz wejść do pokoju z wanną albo iść dalej w dół. Będą tam jeszcze dwa pokoje: jeden z wyciskarką do oleju foczego a drugi z psem i telewizorami. Dalej już myśl sam.

• Ace Ventura (1/99)

Druciana zagadka: (od prawej strony): lewo, lewo-dół, lewo-góra, prawo-góra (2x), lewo-góra (2x), prawo-góra, lewo-góra, lewo, lewo-góra, lewo-dół (2x), prawo-dół (2x), lewo-dół, prawo-dół, lewo-dół (2x), lewo, lewo-góra, prawo-góra, lewo-góra (2x), lewo, lewo-dół. W nr 4/99 miałeś też podpowiedź Elwiza - odwróć ją do góry nogami i wtedy Ci się uda! La Glace.

• Ace Ventura (5/99)

Włącz komputer, wklep PRESS, wyłącz alarm i zabezpiecz skrzynki, włącz windy. Otwórz szafkę, spróbuj wziąć puszkę, potem zabierz łom, użyj go na skrzynce kontrolnej w pomieszczeniu po prawej. La Glace.

• Diabło (5/99)

Należy zejść do levelu 15 i tam znajdziesz golden elixir, wróć na level 14 i daj go Lachdananowi, a on da ci swój cool helm i coś jeszcze:-). Lord Raiden.

Redakcja dziękuje też wszystkim innym, którzy nadesłali podpowiedź do tej gry.

• Windows 95 OSR2.1

"Kiedy włączam jakieś gry lub demo pod dos w trybie MS-DOS, pokazuje mi się runtime error 200. Co to znaczy?"

*Błąd runtime 200 dotyczy starszych programów napisanych w Pascalu i DOS 6.22 nie nie pomoże. Aby uruchomić taką grę (program) należy zaopatrzyć się w program, który spowolni komputer. Np. "CRT-BUG" (freeware). Skutecznym sposobem może również być przeinstalowanie takiego programu (który zgłasza runtime error 200) na partycję skompresowaną systemowym Drivespace-em.

*Należy uruchomić WinRARa najlepiej 2.50 i przez ten program uruchomić aplikację z powyższym problemem i ... problem rozwiązany. U mnie wszystkie aplikacje działały. RASTAMAN

• Jack Orlando (5/99)

Wyjdź z centrali na korytarz. Przejdź do sekretariatu (drzwi obok). Zawiadom sekretarkę o włamaniu do magazynu 2. Przejdź do gabinetu majora Stewarda. Nie ma go, więc bez problemu możesz wejść do pułkownika Williamsa. Porozmawiaj z nim, ale uwaga - zachowuj się, przedstaw. Pokaż mu dokumenty przewożowe, które wzięłeś z biurka Scaletiego. Gdy wszystko się rozstrzygnie - popatrz na zakończenie. Wojtek Kowasz z Chorzowa, e-mail: wojkow89@polbox.com

• Audiotracki

"Mój CD-Rom nie chce czytać audiotracków z płyt". Przede wszystkim sprawdź czy CD-ROM jest połączony kablem z karta muzyczna. Jeśli nie to wystarczy podłączyć i powinno już działać. Jeśli kabel jest (i działa) to sprawdź (o ile pracujesz pod Windows 95/98) czy program cdplayer jest ustawiony na odtwarzanie płyt (u mnie po zainstalowaniu zaczął robić różne dziwne rzeczy). Aby to sprawdzić wejdź w otwarty oknie do zakładki WIDOK/OPCJE FOLDERÓW/TYPY PLIKÓW. Tam zlokalizuj typ plików AUDIO CD i sprawdź czy do ich odtwarzania jest przypisany program. Inna sprawa to Twój CD może nie mieć funkcji automatycznego włączania cdplayera po włożeniu płyty (rzadki problem i w sumie mało kto ale czasem można się przestraszyć). Po prostu po włożeniu płyty uruchom CDPLAYERA lub inny program, którego używasz.

MAM PROBLEM

• Hopkins FBI

Co zrobić po wyjściu z domu (na samym początku gry)? W domu znalazłem jakieś kluczyki, ale po co mi one? Z ludźmi gadałem, a oni mnie zlewają. Tomek z Gdańska

W mieszkaniu weź śrubokręt leżący na stoliku koło okna i kaburę z bronią wiszącą obok telewizora. Przeszukaj kanapę po lewej - znajdziesz kluczyki do samochodu. Zejdź na dół. Przy pomocy kluczyków otwórz drzwi do samochodu. Operatorka poinformuje cię o napadzie na bank (po lewej). Udaj się tam. Na miejscu pokaż odznak blondasowi stojącemu przy radiowozie. Wypytaj go o szczegóły i weź od niego megafon. Używając go zacznij negocjacje z terrorystami. Zgódź się na dostarczenie helikoptera oraz zaproponuj się w miejsce zakładników. Całą solucję znajdziesz na Tipsomaniaku lub Action Plus z bodaj września '98.

• Crusader No Remorse

Gra z "zielonej serii". Jestem na końcu sektora pierwszego i widzę winde. Wchodzę do niej - i gra się zaczyna. Ktoś ma jakieś pomysły? Stryker.

• Tomb Raider3

Nie potrafię wyjść z dema Tomb Raider3. Próbowałem każdego klawisza na klawiaturze, jednak i tak nie mogę z niego wyjść. Jak to zrobić?

Alt + F4 powinno pomóc...

• Ace Ventura

Jestem u samego bossa Phatteusa Lardusa. Uciekłem przez okno, ustawiłem antenę satelitarną i przeszedłem przez tajemne przejścia ciągnąc za rycerza. Nie wiem co dalej. Mogę podejść do jednej z maszyn i muszę połączyć dwa serwery. Jak? Co z robić z tymi kolorowymi kółkami

i paskami? Rafal

• Przygody Hariboya

Dziki Zachód. Jak zapalić dynamit, który w kopali włożyłem do dziury? Szukam solucji do tej gry. Magik

• Czy gdy mam mocną kartę graficzną, np. Viper 16 MB lub ASUS AGP 3400 16 MB, to akcelerator graficzny, taki jak voodoo 2, 3 robi jakąś różnicę przy potężnych grach typu Unreal czy Turko2? MAD MIKE

Zależy czy dana karta pełni funkcję akceleratora, czy też jest to tylko "zwykła" karta graficzna. Jeśli jest to zwykła karta, to na pewno akcelerator typu Voodoo 2 czy 3 dużo zmieni na lepsze.

• Prisoner of Ice

*Co trzeba zrobić żeby kopnąć nazistę stolkiem (Wasz CD)

*W bazie Schlossadler przeszedłem przez bramę, wzięłem łom, roztopiłem kółko i pchnąłem wózek. Nie mogę jednak uciec potworom. Co robić? Red Alert. Czy istnieją jakieś kody do tej gry? Kacper "Eprin"

• Nowy Teenagent

Nie wiem jak dostać się do posiadłości. Kopalem dół, wspinałem się po linie i przekupywałem złotem. Co dalej?

• A.D.2044

W pierwszej misji nie mogę otworzyć drzwi z czujnikiem dymu.

• Jakież są kody broni w Quake II? (i jak się je wpisuje) Przemysław

Naciśnij "tyldę" czyli taki klawisz z falką (~), by wejść w konsolę. Teraz napisz: give x y (gdzie x nazwa broni, y - ilość amunicji, np. give shotgun 100).

• Gdy wgrzywam Dark Colony po instalacji wyskakuje czarny ekran, tylko "escape" mnie ratuje. Co zrobić, by gra się uruchomiła. Zdesperowany

Zapewne masz Win'98 PL? Niestety na niektórych maszynach (nie wiemy od czego to zależy) taka kombinacja (DC + W'98 PL) daje taki właśnie efekt :(.

• Windows 95 wyrzuca mi taki komunikat: "System Windows napotkał błąd rejestru systemowego. Możesz utracić część informacji z bieżącej sesji. Powtórne uruchomienie Windowsa pozwoli na powtórny inicjalizację rejestru." Uruchamiam ponownie komputer i po muzyczne wyskakuje ten sam błąd. Co robić? RoMeK

Sugerujemy reinstalację systemu. A jeśli nie pomoże... "skontaktuj się ze sprzedawcą".

• Książę i Tchórz

Mam kastet, 6 monet, miecz, fałszywe kości, wtrychły, szlafmyce, lutnie, perfumy. Co dalej? W jaki sposób można dostać czar od Alchemika?

• Atlantis

Na CD2 uciekam z królową. Znalazłem Hektora i mam odprowadzić strażników do lodzi. Gdzie mam iść? Jacek Żurowski

• Po zainstalowaniu programu

antywirusowego McAfee komputer (po zresetowaniu) zwiesza się, jak zainstalowałem McAfee, żeby komputer nie zwieszał się? Łukasz Szczepaniak.

Być może masz zainstalowany już inny rezydentny program antywirusowy? W takim razie wyłącz go i uruchom TYLKO ten program. Powinno pomóc.

• W grze NOC jak zabić recepcjonistę? W grze Soltys co trzeba zrobić, by dostać się do 9-tej dekoracji? Żyrardów

• Icarus

Jestem w mieście Berhim i nie wiem jak się z

niego wydostać. Czy związane to jest ze literowym kluczem A.M.D.R? Mój e-mail: anielski@kki.net.pl

• 7 dni 7 nocy

Przeszedłem 1-szą noc. W dniu po niej nie mogę otworzyć drzwi do hotelu sióstr. Jest na nich jakaś tabliczka. Co robić? (sprawdzałem nawet w solucji, z Gamlera, zrobiłem wszystko jak trzeba, ale o tych drzwiach nie ma tam ani słowa). KEYROLL e-mail: keyroll@frik6.onet.pl

• Czy można zrobić własne samochody do GTA? Jeśli tak to w jakim programie!

Można - są od tego specjalne edytory, niestety jakoś nie pamiętamy dokładnej nazwy... Bodaj GTA Cars. Liczymy na czytelników!

• Chcę chatować na polskich serwerach ale nie mogę się na nie podłączyć!!! Wyświetlają się różne komunikaty np: unauthorised connection lub can not resolve IRC server. Próbowałem różnych: irc.tnet, poznan.irc.pl, lublin.irc.pl, warszawa.irc.pl i nie mogłem się dostać na żaden! Czy może dzieje się tak bo się łączę spoza Polski? Ale na jakieś amerykańskie to bez problemu się łączę! Czy możecie podać polskie serwery IRC i ich ustawienia dla ludzi chcących połączyć się spoza Polski? (W moim przypadku z Belgii). Lub odpiszcie co mam zrobić aby się z wyżej wymienionymi połączyć. Patryk. Mój mail: daniel.pat.vs@planetinternet.be

• Unreal vs. Riva TNT

Patch opengl, który ściągnąłem z I-netu nie działa mi poprawnie. Wszystkie "nieorganiczne" części gry (menu, celownik, wskaźnik stanu zdrowia itp.) nie są wyświetlane. W trybie software wszystko jest OK. gollum0.kki.net.pl

Parę dni temu pokazał się najnowszy patch do Unreala 224 - mam Riva, sprawdzałem i wszystko jest ok! Jarosław Pick. IDd redakcji: postaramy się go w najbliższym czasie zamieścić, jeśli tylko nie liczy dziesiątków Mb...!

• Neverland

Nie umiem zabrać kasety w czerwonej komnacie z kluczem, do której można się dostać tylko pojazdem. Wyjeżdżam na górę, biorę klucz, a gdy chcę wziąć kasety, Klayman wsiada z powrotem do pojazdu. mnosek@polbox.com

Do tej komnaty jest jeszcze jedno wejście (ustawia się te znaki, które musisz zapamiętać w oknie koło armaty - chyba ok.11 szt. - jeden z nich przy ukazaniu wydaje inny dźwięk. Ten znak wstawiasz zamiast tego, który w tym drugim oknie też wydaje inny dźwięk (to jest plansza z domkiem w kształcie muchomorów - obracasz się w prawo i widać to wejście). Czarny

Tę komnatę otwiera się wpisując kody, które ukazują gdy przejdiesz - przez most po lewej stronie, po pierwszym teleporcie. ???

• Mam procesor AMD-K6 3D Now 300 MHz, płytę główną EPOX z chipsetem VIA MVP3, kartę graficzną z akceleratorem INTEL i740 8MB RAM AGP.64 MB pamięci RAM. Kiedy uruchomier NBA Live '99 (oryginał) to po dwóch kwartach gry ona mi się zawiesza, następnie XGames Pro Boarder (oryginał) muszę do niej wejść trzy lub cztery razy (za każdym razem gdy uruchamiam to się zawiesza), żeby sobie zagrać, Starcraft (oryginał) też się zawiesza, NHL '99 (oryginał) to samo, i kilka innych gier. Jedyna gra, która chodzi bez problemu to NEED FOR SPEED 3 Hot Pursuit, no i może Colin McRae Rally, ale czasami też się zawiesza (te gry też są oryginalne). Co robić?

• Ace Ventura

Jestem w Bawarii. Dostałem się już do pokoju kontrolnego. Mam teraz za zadanie przeprogramować komputer. Błagam powiedzcie jak to zrobić.

• LULA: The Sexy Empire

Skąd wziąć aktora, już próbowałem wszystkiego, wybierałem najgorsze ciało i najpiękniejszą cęć i nic. A aktorki lecą jak deszcz z nieba. SONIC

NAWIĄŻ KONTAKT

• Z fanami The X-files. Wojtek Naruniec, ul. Norwida 1/3, 59-902, Zgorzelec

• Wstąpię do klubu PC'towców. Łukasz Linkiewicz, ul. Piaskowa 28A/20, 72-010 Police, (0-91) 31272213 po 18.00

• Z posiadaczami starych gier na PC i starych POLSKICH komiksów. Przemysław Woliński, ul. 1-go Maja 6/8, 78-200 Białogard, tel. (0-94) 312-60-02

• 1/96 CD-Action i 1/98 Action Plus. Jakub Baron, ul. Piłsudskiego 32/99, 43-100 Tychy, tel. 217-84-15

• Z programistami, ludźmi tworzącymi gry na PC. Jestem początkującym programistą. Odpiszę na wszystkie ciekawe listy. Mirosław Śloda, Grodzisko Górne 252a, 37-306 Grodzisko D.

• Z osobami potrafiącymi tworzyć tła (obrazki) do stron www. judasx@free.com.pl

• Z fanami gier sportowych, strategicznych, przygodowych, FPP itp. Odpiszę na każdy list. Paweł Kuc, ul. Grunwaldzka 52a/28, 37-700 Przemyśl, e-mail: kucu@frik6.onet.pl

• Z miłośnikami gier: Betrayal At Krondor + Betrayal In Antara. Oraz z ludźmi, którzy mają solucję do tych gier. Katarzyna Kowalczyk, ul. J. Matejki 10A, 99-300 Kutno; e-mail: fluffy_x@frik6.onet.pl

• Mam na imię Michał i chodzę do 5-tej klasy podstawowej w Bolkowie. Nawiążę kontakt z ładną ale niegłupią dziewczyną 11-13 lat. keisim@box43.gnet.pl

• Z ludźmi, którzy na komputerach nie tylko grają. Programowanie, grafika, muzyka, surfowanie itd. Mój e-mail: sem@lighting.ml.org

• Z jakąś fajną dziewczyną w moim wieku (14 lat) interesującą się komputerami, sportem, zwierzętami i literaturą. Michał. Email: micpp@polbox.com

Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie są uwzględniane!) lub e-mailami z subjectem: Pomocna Dłoń. U góry piszemy DRUKOWANYMI literami nazwę działu.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryki Kupię/ Sprzedam/Zamienię konieczne podać swój pełny adres. Sam email lub numer telefonu tu nie wystarczy! W wypadku gier/programów należy dodatkowo zaznaczyć, że jest to ORYGINAL.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego, prowadzenia jakiejkolwiek działalności zarobkowej, sprzedaży/kupna/wymiany pirackiego softu lub też sugerujące takie możliwości. Piratów będziemy publicznie demaskować i informować o nich policję.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wyniki z nich skutki.

Za darmo w internecie

Światowa pajęczyna od dawna jest już przedsięwzięciem komercyjnym, miejscem w którym obowiązują ostre prawa rynku. Paradoksalnie - właśnie dzięki temu wiele usług związanych z funkcjonowaniem w sieci możesz otrzymać za darmo. Łatwo to zrozumieć, analizując liczby: miliony użytkowników internetu to przecież ogromna grupa potencjalnych klientów dla wszelkiego rodzaju firm oferujących rozmaite produkty. Dotarcie z informacją reklamową do tak szerokiego audytorium jest grą wartą każdej stawki. Firmy oferujące bezpłatne usługi sieciowe liczą więc na duże zyski z reklam i przeważnie je osiągają. Dodatkowo zwabiają do sieci kolejne ofiary... to znaczy internautów, tym samym poszerzając grupę odbiorców reklam i podnosząc ich cenę. No i tak się to kręci.

JAN JANKOWSKI

E-mail

Posiadanie konta pocztowego jest podstawową potrzebą każdego internauty. Statystyki pokazują wyraźnie, że e-mail znacznie przewyższa popularnością pozostałe usługi dostępne w sieci. Nic dziwnego, że tak wielu "dostawców internetu" oferuje darmowe konta pocztowe na swoich serwerach. W Polsce pionierami w tej dziedzinie były firmy Polbox (<http://free.polbox.pl/>) i Optimus (konto o dźwięcznej nazwie Friko <http://www.friko.onet.pl/>), od

Założenie bezpłatnej skrzynki e-mail jest niezwykle proste. Wystarczy połączyć się z odpowiednim adresem (np. jednym z powyższych), wypełnić formularz zgłoszeniowy, zapoznać się z regulaminem i już po kilku/kilkunastu/kilkudziesięciu minutach możesz korzystać ze swojej nowej skrzynki. Na co warto zwrócić uwagę przy wyborze konta? Przede wszystkim na ilość przestrzeni dyskowej na nie przeznaczoną. Standardowo jest to 2-3 MB, niektóre firmy dają nawet 5 MB,

większe skrzynki dostępne są raczej tylko w ofercie komercyjnej. Warto pamiętać, że jeżeli ilość miejsca zajmowana przez Twoje wiadomości przekroczy nominalną wielkość konta, nastąpi jego blokada lub nawet likwidacja (dlatego przeczytane maile należy niezwłocznie usuwać lub zapisywać na lokalnym dysku). Innym istotnym

parametrem jest żywotność konta - bywa bowiem tak, że po pewnym czasie jego zawartość jest usuwana bez ostrzeżenia.

Mogłoby się wydawać, że założenie konta pocztowego na zagranicznym serwerze nie ma sensu (skoro nawet do polskich często trudno się dostać). Okazuje się jednak, że tak nie jest: niektóre, nawet bardzo odległe, systemy darmowych skrzynek e-mail funkcjonują zaskakująco sprawnie. Osobiście sprawdziłem ofertę HotMails (usługa Microsoftu, <http://www.hotmail.com>), jednego z

wymieniłem w części dotyczącej zakładania kont e-mail ma zastosowanie także w tym przypadku, nie będę więc ich powtarzał. Dodatkowo przy wyborze miejsca na swoją stronę domową (jak to dumnie brzmi: homepage) należy

zwrócić uwagę na możliwość jej łatwej aktualizacji (najlepiej za pośrednictwem FTP - czyli kolejne konto do założenia).

Jeżeli Twój serwis jest szczególnie interesujący, popularny, lub ma inne wymierne zalety, możesz

próbować wynegocjować u providera specjalne warunki, przede wszystkim zniesienie ograniczenia przestrzeni dyskowej zajmowanej przez strony i przydzielenie własnej domeny, czyli sensownie brzmiącego adresu (zazwyczaj w przypadku darmowych kont adres wygląda mniej więcej tak: www.nazwa_providera.com.pl/

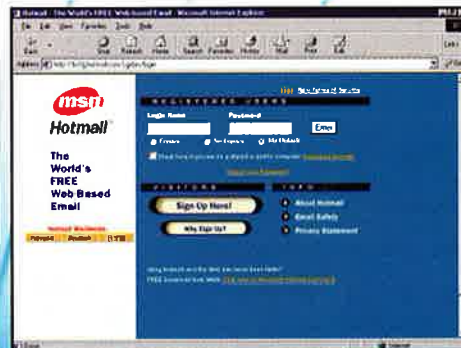
~~nazwa_twojego_konta albo jeszcze bardziej zawile).

Informacje

Dysponując skrzynką pocztową, możesz zamówić w internecie prenumeratę wielu gazetek, fanzinów czy serwisów informacyjnych, które będą regularnie nadsyłane na Twój adres. Większość z nich jest również bezpłatna. Radzę jedynie unikać subskrybowania zbyt dużej liczby materiałów jednocześnie, ponieważ mogą szybko zapchać i zablokować Twoją skrzynkę. Nie chcę tutaj wymieniać konkretnych adresów,

pod którymi można zamawiać rozmaite gazetki, ponieważ ich wybór zależy od indywidualnych zainteresowań każdego internauty a na dłuższą listę tego typu wydawnictw nie starczy miejsca w naszej małej rubryczce. Zrobię wyjątek jedynie dla Dziennika Internetowego

Polskiej Agencji Prasowej (<http://dziennik.pap.com.pl/>), ponieważ można znaleźć tam informacje prawie na każdy temat.



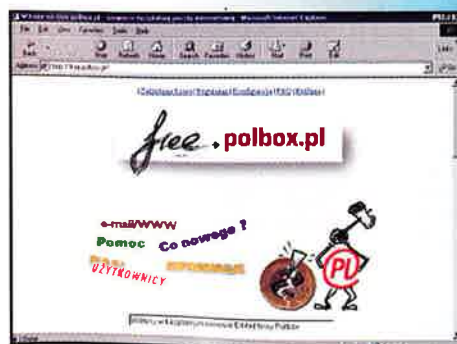
największych światowych serwerów pocztowych i muszę powiedzieć, że z działania tam umiejscowionej skrzynki jestem bardzo zadowolony. Mogę zatem sądzić, że także oferty innych zamorskich (lub zagórskich) providerów są godne uwagi.

WWW

Ambitniejsi internauci mogą pokusić się o stworzenie własnej strony WWW. Gdy już będzie gotowa, warto "wpuścić" ją do sieci, czyli umożliwić jej oglądanie wszystkim zainteresowanym z całego świata. W tym celu musisz



zdołać także konto WWW, które bardzo często dostępne jest łącznie z kontem pocztowym (i również bezpłatnie). Większość uwag, które



pewnego czasu także Promail (<http://www.promail.pl/>), które do dzisiaj zakładają najwięcej darmowych kont. Niestety, serwery na których znajdują się te konta są już mocno przeciążone i często zdarzają się przerwy w ich funkcjonowaniu. Warto więc skorzystać z ofert mniej znanych dostawców, których jest obecnie zatrzęsienie (kilka adresów: <http://box43.gnet.pl/>, <http://free.koti.com.pl/>, <http://web.pertus.com.pl/>, <http://www.silesianet.pl/noframes/konta.html>, <http://www.friko.sos.com.pl/>).

W służbie Imperium

A long time ago, in a galaxy far, far away...

Rządy Starej Republiki w jej ostatnich dniach napiętnowane były nieudolnością i korupcją tak dalece, że tylko zdecydowana interwencja senatora Palpatine'a, wybranego na prezydenta i ogłoszonego później Imperatorem, chroniła galaktykę przed wojną domową - tragedią, która bezpowrotnie zniszczyłaby znaną cywilizację i obróciła w ruinę wiele planet.

Jedynie mądrości, odwadze i poświęceniu senatora zawdzięczają mieszkańcy Galaktyki odsunięcie ponurego widma chaosu i partykularnych konfliktów. Znalazło się jednak kilku zaślepionych fanatyków - tych, którzy w rozkładzie władzy widzieli swój zysk; tych, którym obłuda prywatna i wrodzony, perfidny egoizm kazały dbać wyłącznie o własne, przyziemne interesy; tych, którym obce było dobro mieszkańców Galaktyki - mających w sobie dość nienawistnego jadu i cynicznej odwagi, aby twierdzić inaczej... Oni to, przecząc oczywistym faktom, głosili, że system rządów, który okazał się przecież nieefektywnym i niewydolnym jest jedynym właściwym Galaktyce. Przerazeni myślą, że ich niecie plany spełnią na niczym i zaprzeczając doniosłości wprowadzanych przez Palpatine'a reform - jedynych, mogących szybko i skutecznie przywrócić ład i sprawiedliwość - utworzyli organizację, która od tej pory terrorizować miała bezbronnych mieszkańców Galaktyki - Rebelianckie Przymierze. To właśnie to zbrodnicze ugrupowanie, powołane do życia wbrew demokratycznemu głosowi Senatu i ludu, atakujące neutralne systemy gwiazdne, wspierające piratów i łowców niewolników, przyczyniło się do nagłego i tragicznego wygaśnięcia wielu płomyków niewinnych istnień... Ono też podstępem i przemocą doprowadziło ostatecznie do upadku Wielkiego Imperatora i na nowo pogrzebiło Znaną Galaktykę w otchłaniach niemocy i bezprawia...

Hammer of the Emperor

My jednak pozostaliśmy wierni ideom Imperatora - obrońcy ras galaktyki przed nieprawością i gwałtem - i nie poddaliśmy się po klęskę na orbicie Endora. Nie byliśmy jednak godnymi kontynuatorami tradycji Imperium: zdradani i wykorzystywani przez kolejnych Moffów Imperium nie byliśmy w stanie zapobiec zepchnięciu na krańce Galaktyki i otoczeniu przez siły zdrajców ideałów wolności i pokoju. Walczyliśmy dzielnie i z poświęceniem, jednak zagłada coraz śmielej spoglądała nam w oczy. I wówczas, kiedy znaleźliśmy się u kresu nadziei, niespodziewanie ujawnił się nasz obecny dowódca, ostatni z Wielkich

Admirałów, a jednocześnie Mistrz Ciemnej Strony Mocy - niezwykły Wielki Admirał Ronin. Kierowani mądrością tego właśnie męża zdołaliśmy odtworzyć prawdziwe Imperium i powoli przywracamy mu dawną jego potęgę. Skończyły się bowiem bezpowrotnie czasy, gdy jedynie broniliśmy swych ziem: teraz odbijamy systemy wydarte gospodarczym strukturalizmem Imperium i przez to skazane na ekonomiczną zagładę, a wzdłuż naszej granicy ciągnie się pas wraków tych, którzy ośmielili się zaatakować nasze terytorium. Nasza Flota Uderzeniowa zaś - Hammer of the Emperor - jak za dawnych dni chroni niewinnych, milujących pokój cywili przed samowładztwem bandytów i piratów - tych, którzy mieli cześć ochrzcić się Strażnikami Demokracji. Terytorium pozostające pod jej stałą kontrolą - systemy wolne od tyranii chęłpliwego i butnego tworu politycznego zwanego Nową Republiką - zaznaczone zostało na poniższej mapie:



Pomóż zniszczyć Nową Republikę!

Hammer of the Emperor jest otwartą nieodpłatną organizacją zrzeszającą graczy wiernych ideom Imperatora i realizujących je w praktyce za pośrednictwem symulatorów kosmicznych i innych gier pochodzących ze stajni LucasArts (X-Wing, TIE Fighter, X-Wing vs. TIE Fighter, X-Wing Alliance, ale i przykładowo Dark Forces II: Jedi Knight). Nasze szeregi nie są jednak zamknięte i dla innych fanów Star Wars, chcących nieco lepiej poznać złożoność i fenomen tego wspaniałego Universum. Założeniem istnienia naszego klubu jest to, by każdy z lojalnych obywateli Imperium mógł świetnie się bawić, wdrażając idee Wiecznego Imperatora (dla wielu z nas kolejność ta jest dokładnie odwrotna!). Aby umożliwić to jak największej liczbie chętnych, klub podzielono na osiem podgrup, których różnorodność pozwala przyłączyć się do nas nawet wtedy, gdy nie posiada się żadnej z powyżej podanych gier, ba - nawet komputera! Po szczegółowe informacje zapraszamy na stronę główną (nasza Kwatery Główna mieści się na następujących stronach:

www.emperorshammer.org oraz www.tiecorps.org), lub prosimy o przesłanie maila z ewentualnymi pytaniami na adres ABSurefire@aol.com (dla tych, którzy zamierzają dołączyć do Korpusu Myśliwców, czyli Floty Imperium; wówczas jednak niezbędne jest posiadanie któregoś z powyższych space-simów), lub też -



GARonin@aol.com, by uzyskać informacje o całym naszym zrzeszeniu. UWAGA: językiem urzędowym Emperor's Hammer jest angielski i wymagane jest komunikowania się w ten właśnie sposób!

Teraz bardziej niż kiedykolwiek jest miejsce dla Ciebie!

Obywatel Imperium po zgłoszeniu chęci wsparcia swą osobą sił Imperium przydzielony zostaje w stopniu kadeta do ośrodka treningowego, gdzie poznaże podstawy teoretyczne naszej organizacji oraz uczy się technik najbardziej efektywnego grania w wybraną przez siebie grę. Po ukończeniu kursu kadeci zostają awansowani do stopnia podporucznika (piloci uzyskują prawo noszenia skrzydełek myśliwca) i przeniesieni do regularnych jednostek, aby móc wreszcie walczyć ramie w ramie z najlepszymi pilotami Galaktyki przeciw nieprawości i niemocy reprezentowanymi przez tzw. Nową Republikę. Wówczas również nabywają prawo realizowania preferowanych metod umacniania pozycji Imperium, np. poprzez wypełnianie zadań przydzielanych przez dowódców: w TIE Corps będą to m.in. ukończenie dodatkowej kampanii (w Emperor's Hammer jest ich ponad 200!) czy uczestnictwo w sieciowym turnieju. Warto wiedzieć również, że jakkolwiek uczestnictwo w organizacji jest zupełnie dobrowolne i niczego się od jej członków nie wymaga (wystarczy jedynie comiesięczne potwierdzanie przynależności), to bardziej zaangażowani piloci są nagradzani! Osiągając sukcesy, ambitnie i z poświęceniem realizując wyznaczone zadanie, można być pewnym, że starania zostaną dostrzeżone i wynagrodzone



odznaczeniem i/lub awansem! Wyróżniający się piloci mogą więc po pewnym czasie dostąpić zaszczytu dowodzenia eskadrą, skrzydłem myśliwskim, a nawet Niszczycielem Gwiazdny! To zaś wiąże się niepodzielnie z możliwością mądrego prowadzenia ku ostatecznemu zwycięstwu wielu wspaniałych, całkowicie oddanych sprawie Imperium ludzi (i nie tylko, bowiem honor służby we Flocie Imperium dostępny jest dla każdego - niezależnie od rasy, koloru skóry czy wyznawanej religii).

"Zjednoczeni trwamy, podzieleni ginimy" (gen. Wolly, dowódca I Skrzydła Myśliwskiego stacjonującego na SSSD Sovereign)

Istotną i wyjątkową w naszym podzielonym wojnami świecie cechą Emperor's Hammer jest jego międzynarodowość: piloci mają okazję nawiązania kontaktów z ludźmi z każdego zakątka naszego globu! I choć nie sposób zaprzeczać temu, że większość członków pochodzi ze Stanów Zjednoczonych, to zgłoszenia nadchodzą również z Argentyny, Australii, Kanady, Wlk. Brytanii, Francji, Finlandii, Niemiec, Włoch, Irlandii, Japonii, Korei, Meksyku, Holandii, Nowej Zelandii, Rosji, Singapuru, Republiki Południowej Afryki, Hiszpanii, Szwecji, byłej Jugosławii i oczywiście Polski... (to i tak nie wszystkie kraje, gdzie znaleźć można członków Młota Imperatora!). Dołączając do nas, uzyskujesz więc nie tylko okazję przyczynienia się (świetnie się przy tym bawiąc) do odtworzenia czasów chwały Imperium, ale i zdobycia wielu przyjaźni, co łącznie składać się będzie na prawdopodobnie najbardziej ekscytującą przygodę Twego życia, a już na pewno najwspanialszą grę, w jakiej brałeś udział!...

Long Live Emperor Palpatine!

Fleet Admiral Alan Kawolski, Naczelny Dowódca Korpusu Myśliwskiego

General Wolly, dowódca Pierwszego Skrzydła Myśliwskiego z Super Niszczyciela Gwiazdowego "Suwren"

Commander Andrzej "Iceman" Mężyński, dowódca eskadry Gamma, Pierwsze Skrzydło Myśliwskie Super Niszczyciela Gwiazdowego "Suwren"

Chciałbym również podziękować za współpracę mojemu byłemu dowódcy Lieutenant Commander Jarakowi Maldonowi z eskadry Delta, Pierwsze Skrzydło Myśliwskie Super Niszczyciela Gwiazdowego "Suwren".



Multimedialny Słownik Wyrazów Obcych

Kopalnia Władysława Kopalińskiego

Od dawna uważam - choć jako zdeklarowanemu miłośnikowi książek wcale mi się to nie podoba - że książki w takiej, jaka ją znamy formie, skończą się chyba niedługo, a to dla kilku powodów. Nie będzie z tym wreszcie tragedii, parę razy się to już zdarzało.

ANDRZEJ SAWICKI.

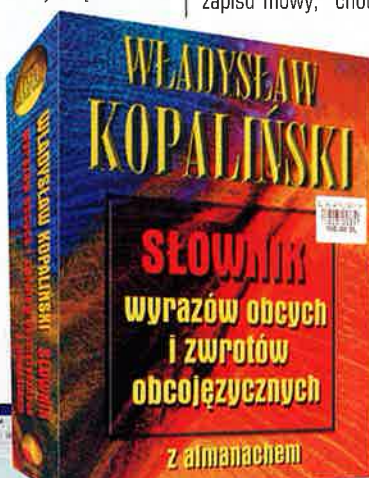
Pierwsze książki miały formę glinianych tabliczek wypełnianych pismem klinowym - w takiej formie, na przykład, został wydany epos o

Gilgameszu. Były potem zwoje papirusów, pęki palmowych liści, inkunabuly in folio z pergaminu... aż w końcu książka przybrała formę taką, w jakiej ją znamy. Decydowały o wszystkim koszty ekonomiczne i poręczność używania - nie sposób na przykład położyć się i wziąć do poduszki kilkuset choćby glinianych tabliczek, składających się na jedną niewielką nowelkę - a i kilkudziesięciometrowy zwój papirusu też nie był czymś, co się czytało łatwo. Pod tym względem współczesna książka długo jeszcze nie da się pobić, ale pod innymi ustępuje pola. Aby np. skorzystać z książki multimedialnej, trzeba sobie zadać nieco trudu i włączyć komputer, ale za to potem...

Mam oto MSWO pana Władysława Kopalińskiego, który jest (słownik, nie Kopaliński) komputerową wersją jednego z najbardziej chyba popularnych słowników w leksykografii polskiej, wydanym po raz pierwszy przed trzydziestu laty. Jest to swego rodzaju przewodnik po ogromnej, światowej spuściźnie kulturowej ludzkości. Zawiera około 20 000 haseł zgromadzonych wedle kryterium użyteczności językowej. Autor erudyta wzbogacił go o zwroty obcojęzyczne, przysłowia i złote myśli. Mamy w zasadzie do czynienia ze zwięzłym kompendium wiedzy o kulturze i literaturze (cytaty z Juwenalisa, Dostojewskiego, Szekspira, odsyłacze do Iliady, Baśni z Tysiąca i Jednej Nocy, mitologii greckiej, rzymskiej i nordyckiej, itp., itd.). Autor jest znany i z innych

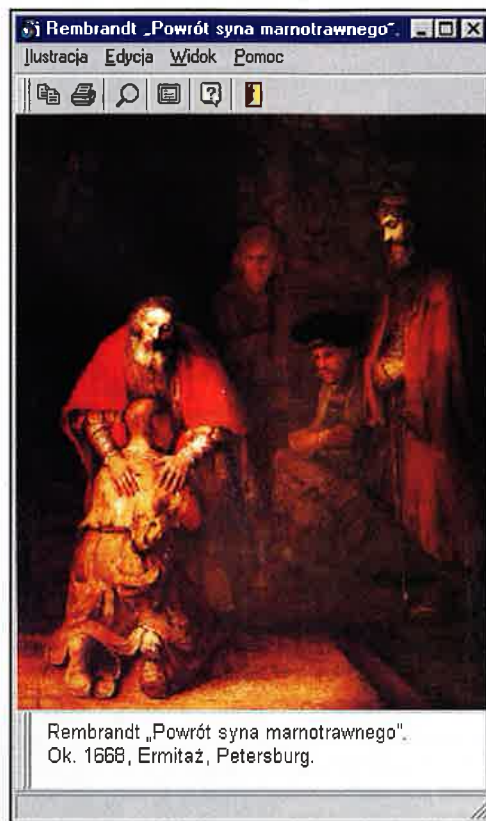
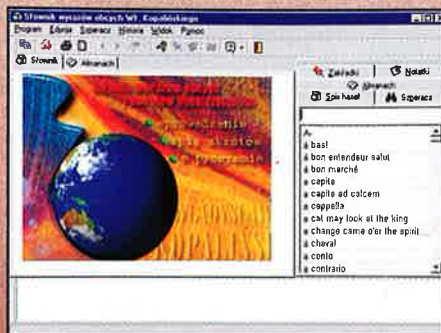
słowników (np. ze słynnego „Słownika Mitów i Tradycji Kultury”). W opisywanym przeze mnie słowniku jest bogaty system odsyłaczy, który pozwala na szybkie dotarcie do pojęć pokrewnych. I to jest właśnie sedno sprawy. Uwielbiam brać do ręki potężny tom, pachnący świeżą farbą drukarską i przeglądać go godzinami, wertując go leniwie i zachwycając się własną erudycją. Ale niestety, rzeczywistość skrzeczy, ma swoje prawa i okazuje się, że na takie przyjemności czasu jest coraz mniej. I kiedy pisze jakiś artykuł, i choć się szybko sprawdzić, kim był Mokrysedes z Szaletu (a sprawdzam często, bo - jak

Dodatkową zaletą tego typu opracowań jest właśnie ich multimedialność - co przełożone na język ludzki oznacza, że można w nich zawrzeć znacznie więcej informacji, niż w książce. Wszelkiego np. rodzaju systemy zapisu mowy, choćby



mawiał Grydzewski, „choć doskonale wiem, że PANA TADEUSZA napisał Słowacki, przed oddaniem artykułu do druku sprawdzam rzecz w Encyklopedii”), to wtedy rzecz przestaje być zabawna i przyjemna. Trzeba wstać od klawiatury kompa, podejść do półki, wziąć opasłe tomiszcze... przekartkować, odłożyć... Wszystko to zajmuje czas, a czas to pieniądź. Z pojawieniem się słowników multimedialnych życie stało się prostsze. Wkładam kompakt do napędu i w razie czego potrzebną mi informację uzyskuje w kilka sekund. Tak jest i w przypadku omawianego słownika.

słownik (i wiele innych, jeśli już o tym mowa), ma opcję, która pozwala mi po prostu usłyszeć daną kwestię i to z akcentem godnym samego Sherlocka Holmesa. Dodatkowo - możliwość stwarzania opcja wizualizowania informacji - mogę sobie na przykład przy hasle LUWR obejrzeć kilka najsłynniejszych, znajdujących się tam obrazów.



angielskiej, nie przekażą właściwie niczego oprócz

przekonania, że najlepiej z angielską wymową upora się osobnik, któremu Gołota obluźował wszystkie zęby i który włożył do paszczy gorący ziemniak. Tymczasem omawiany przeze mnie

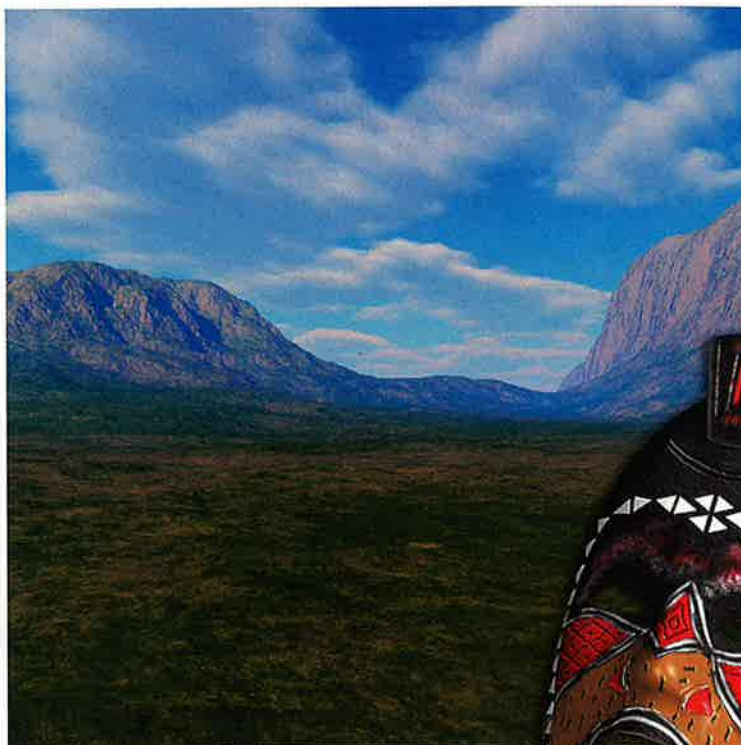
Oczywiście mam możliwość wydrukowania zawartości interesującego mnie hasła, wyszukiwania tematycznego (co w zwykłym słowniku jest absolutnie niemożliwe) i wysyłania zawartości haseł pocztą MAPI. Wszystko to razem - a także sporo jeszcze innych możliwości - czyni z omawianego programu dzieło ogromnie przydatne tym, co zarabiają na życie korzystając - jak ja - z kompa do pisania o różnych różnościach. Gorące je im właśnie polecam. O użyteczności dzieła decyduje tu główna zaleta - szybkość dostępu do danych, bo program może być programem rezydentnym - to znaczy, możemy go uruchomić, wyjść z niego, przejść do innego - np. do Worda, i w razie potrzeby wywołać słownik, skorzystać zeń i wrócić do pracy, wszystko w kilka sekund. Bardzo dobra pomoc w pracy.

Program do testów udostępnił wrocławski CD-ACTION Megastore.

CD-ACTION
Producent: Pro-media CD
Wymagania: Pc 486, 8MB RAM, CDx4, Windows 95/98
Dystrybutor: Pro-media CD ul. Piechura 5 94-275 Łódź
Internet: <http://www.cd-action.pl>

Safari w krainie bitów

PC SHAREWARE



Headline Studio - Reklama w zasięgu ręki!

Terragen - Krajobrazy jak marzenie

Norton 2000 - czy jesteś przygotowany na nowe tysiąclecie?

MusicMatch Juke Box 4 - Szafa grająca i migająca lampkami

Striptease

Z pamiętnika różowego pantofelka

Kilka razy sama na łamach CDA pojawiła się w roli gościa, dla niektórych może to być gra, zatytułowana WET. Właśnie ona bohaterka, postanowiła osiągnąć sukces. Nie byłoby w tym nic śmiesznego, gdyby nie to, że Lula postanowiła w porno-biznesie, a jej podopieczni nie kończyli się bynajmniej na wybitnych filmowcach.

CZARNY IWAN

WET: The Sexy Empire to jedyna produkcja, która w świecie gier pokazuje goły zadek i się tego nie wstydi. Oczywiście pojawiają

się co jakiś czas gry typu Casino Monte Carlo, gdzie możemy zagrać w partyjkę Black Jacka, co premiowane jest miłymi dla oka widoczkami pań (podobnie jak rozmaite strip-pokery). Są to jednak wyjątki, a jak wiadomo jedna jaskółka wiosny nie czyni. Jeżeli zastanawiacie się teraz, czy w takim razie w ogóle kogoś interesuje ten temat, to spójrzcie na statystyki internetowe i liczbę gości, którzy odwiedzają strony XXX. Okazuje się, że nie tylko pliki muzyczne *.mp3 są ściągane gigabajtami z najprzeróżniejszych serwerów (dane zapisane w formacie *.gif także mają wierne koło odbiorców :)).

Nie trzeba jednak od razu popadać w skrajność i szperać w nocy po japońskich serwerach. Odrobina przyprawionej ze smakiem erotyki jest już dostępna nawet na wschodzie Europy, czyli u nas. Na dodatek nie jest to komputerowy, pożegnalny album zdjęć Pameli Anderson przed operacją, lecz całkowicie polski, świetny program zatytułowany Striptease.

Na dzień dobry muszę jednak zaznaczyć, że program przeznaczony jest dla odbiorców mających na liczniku co najmniej 18 wiosen. Młodzież poniżej tej magicznej granicy powinna więc grzecznie odmaszerować do drugiego pokoju i zająć się np. grą w szachy. Pan prof. Lew-Starowicz, jako specjalista-seksuolog, mógłby teraz wyjaśnić małolatom, dlaczego mogą odrywać głowy i wypruwać flaki w grach typu Quake, Unreal, Sin (nomen-omen), natomiast nie powinni oglądać zdjęć ładnej, niezbyt odzianej babki. Ja tę kwestię pozostawiam

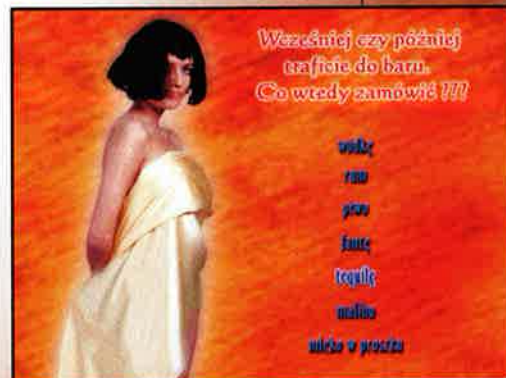
odlogiem, aby nie wzbudzać już większej kontrowersji, czy nie daj Boże niezdrowej podnieci w umysłach niepełnoletnich. Temat tabu. :)

Czymcham więc do programu. Po uruchomieniu Striptease, wbrew pozorom nie trzeba wcale zaciągać żaluzji w oknach, nakrywać siebie i komputera

za które będziemy mogli sobie obejrzeć jeden z sześciu filmów znajdujących się na płycie. Od razu wyjaśnię, że nie są to super-produkcje z Teresą Orłowską, gdzie mleczko do opalania leje się hektolitrami, a dialogi ograniczają się do wyrażenia stanu emocjonalnego lub zastąpione są onomatopieją. Filmy w Striptease zbliżone są klimatem i

"nasyconiem akcji" do serialu Playboya, który każdy może sobie obejrzeć w TV sobotniego wieczoru. Panie występują solo i aby było już zupełnie bez niedomówień: nie ujrzyście w tych scenkach żadnych kadrów ginekologicznych. :)

Aha. Trochę dziwi, że filmiki są w *.avi i nie ma żadnego



kocem (aby rodzina nie widziała i nie słyszała, co się dzieje na ekranie :)). Cały program został skonstruowany na zasadzie... psychotestu. Nie jest to jednak typowy psychotest, na jaki można niemal co dzień natrafić w popularnych magazynach kobiecych. W Striptease pytania, jak i proponowane odpowiedzi są przede wszystkim śmieszne. Rozpuku pewnie nie dostaniecie, ale wesoly chichot, odrobinię rechotu, a niekiedy histeryczny śmiech murowane. Zabawę rozpoczynamy więc od określenia miejsca, w którym poznamy dziewczynę. Wśród odpowiedzi znajdzie coś dla siebie zarówno uduchowiony romantyk, hydraulik, jak i pies ogrodnika. Myślicie, że trochę się rozpędziłem? Wcale

nie! Wystarczy poczytać sobie wspomniane teksty w psychoteście i śledzić rozwój naszego "brania"; aby zwątpić w prawidłowy układ klepek w mózgowicy. No tak, zdradziłem główny sekret. Psychotest dotyczy polowców, na które nie trzeba mieć karty wedkarskiej, ale wymagana jest za to szczypta humoru, inteligencji, refleksu i wdzięku.

Chodzi oczywiście o zdobycie serca białogłowy, że się tak z emfazą wyrażę. Tak zupełnie dokładnie to chodzi o zdobycie wystarczającej liczby punktów,

problemu, aby obejrzeć je nawet bez zaglądania do programu. Być może jest to jednak opcja dla bardziej zdesperowanych lub biznesmenów, którym, jak wiadomo, zawsze brakuje czasu. :)

Wracając do testu. Pytania są zazwyczaj dość normalne, np. co zamówisz, gdy trafisz z dziewczyną do baru? Proponowane odpowiedzi



odbiegają już jednak od standardu (w tym wypadku możesz np. wybrać: piwo, mleko w proszku, fantę, malibu, denaturat bez lodu...). Niektóre kwestie są bardzo rozbudowane, a odpowiedzi jest dużo i do tego są dość zawile, np. "Jak namawiasz dziewczynę do wizyty u siebie?". Wśród odpowiedzi jest np. taka: "Popisując się, uderzasz piętą w twarz przechodzącego staruszka i musicie uciekać przed jego żoną". To był oczywiście wariant ekstremalny, możecie przecież wybrać: "Prowadzisz inteligentny, pogmatwany i

Ostrzeżenie

Program Striptease zawiera treści erotyczne, dlatego przeznaczony jest wyłącznie dla widzów dorosłych. Producent oraz autorzy dążyli wszelkimi możliwymi staraniami, aby niniejszy produkt był bezpieczny w użytkowaniu - cokolwiek by przez to rozumieć.

filozoficzny monolog - który zwala ją z nóg". Jeżeli nie możesz się zdecydować, pozostaje ci: "Namawiasz ją do obejrzenia twoich zdjęć z komunii" albo "Mdlejesz, i musi cię odprowadzić do domu". Nawet w tym przykładzie to nie wszystkie kombinacje. Pytań jest dużo, a charakter odpowiedzi zależy tylko od Ciebie. Jeżeli chcesz, możesz "rozmawiać" zgodnie z zasadami wychowania obowiązującymi w dwudziestolecu międzywojennym, jest również kilka wariantów pośrednich i zupełnie kopnięte (jak w przykładach powyżej). Warto jeszcze dodać, że zestawy odpowiedzi mogą nieco różnić się od siebie, w zależności od tego, które odpowiedzi wybrałeś wcześniej.

Dodatkowym elementem urozmaicającym nasz psychofili: jest obowiązkowy drink, który trzeba zrobić dziewczynie, by nieco ją rozmiękczyć (i zdobyć kolejne, konieczne punkty). Kombinacji jest naprawdę wiele. Wszystkie drinki są czterokładnikowe, ale niekiedy naprawdę ciężko trafić właściwy alkohol z baterii butelek w barze (look screen). Jest też element edukacyjny, bo można nauczyć się kilku ciekawych kombinacji (drinków). Drugim i ostatnim zadaniem odbiegającym nieco od charakteru testu jest układanka. Układamy oczywiście jakąś roznegliżowaną piękność, co także nagradzane jest odpowiednią ilością punktów. W klasyfikacji generalnej dowiemy się, co "nam w duszy gra" (wynik psychotestu). Ukoronowaniem naszych wysiłków będzie oczywiście wybrany film.

Striptease to lekki, przyjemny dla oka i relaksujący dla mózgowicy programik, który naprawdę niewart jest ataku konserwatywnych polityków. Jeżeli chcesz się rozluźnić po wyczerpującym dniu w fabryce, a stan cywilny ci pozwala, możesz z czystym sumieniem zaserwować sobie Sptriptease. Pamiętaj tylko, żebyś miał 18 lat. :)

Wymagania: P133MMX, 32MB, CD ROM 12x Win95/98/NT 4 n Internet: http://www.exe.com.pl	Producent: EXE Wrocław Dystrybutor: EXE Wrocław Tel. (071) 3537002, 3537006
--	---

Kolory i kształty

Pokoloruj kwadrat

Odpowiednio wcześniej rozpoczęła edukacja dziecięcia, przyzwyczajanie go do myśli, iż następne kilkanaście, kilkadziesiąt lat spędzi nad książkami i w ławie szkolnej, może sprawić, że nauka - mimo ciągle dopasowującej się do rzeczywistych realiów reformy szkolnej - wcale nie musi okazać się nieprzyjemna.

JASPIN

Pozostawienie powyższego zadania opiekunkom w przedszkolu oraz wychowawcom w tzw. "żółtce" nie jest złym rozwiązaniem, wszak do takich zadań osoby te pedagogicznie zostały przeszkolone. Jednak jeśli ma się w zapasie kapełkę czasu, komputer oraz chęć do niewymuszonego, przyjemnego spędzenia choć chwileki czasu dziennie wespół z dzieckiem przed ekranem monitora (odgarniając na bok sterty nieprzejranych papierów przyniesionych z pracy), warto wypróbować jeden z "dziecięcych" programów dla dzieci firmy Albion, oznaczony kryptonimem "Kolory i Kształty".

Zgodnie z tytułem, nauka ograniczyć się do wprowadzania malca w świat kolorów oraz, w miarę cierpliwości rodzica (gdyż możliwości pamięciowe dziecka są niezwykle czasochłonne), wspólnego rozpoznawania podstawowych kształtów geometrycznych ukrywających się w różnorodnych przedmiotach. Program podzielono na dwie części, z których każdą należy oddzielnie uruchomić. Jednak myślę, że dla wygody użytkownika można by było stworzyć dla nich wspólne menu startowe, aby niepotrzebnie nie błądzić po zasobach płytki CD, która wypchana jest ponadto demami innych programów pochodzących z firmy Albion. Pomińmy resztę technicznych, mało istotnych, szczegółów i zabierzmy się za wnętrze programu, a właściwie programów.

Jako pierwszy do oceny pod strzałkę myszki nawinęła mi się część poświęcona kształtom. Na ekranie pojawiły się różnego typu przedmioty codziennego i niecodziennego użytku, natomiast u dołu ekranu sympatycznie wyglądający ufoludek (zielony, ze sporej wielkości "trąbko-głośnikiem" na głowie) w pełnej gotowości stał i czekał na ruch myszki użytkownika. Po kliknięciu i wybraniu jednej z wyświetlonych po przeciwnej stronie ekranu figur

geometrycznych, przedmioty na głównym ekranie ulegają zmianie, jednak procedura ćwiczeń zawsze jest taka sama. Mianowicie wskazanie mylą na jeden z przedmiotów zaznacza go, grubą, kolorową kreską narysowana zostaje figura geometryczna kryjąca się w przedmiocie (całkiem wyraźnie jest to wykonane, nie sposób przeoczyć), a zielony ufoludek przemawia miłym kobiecym głosem i na temat zaznaczonego przedmiotu oraz kryjącej się w nim figury recytuje zgrabną rymowaną. I to wszystko, żadnych ćwiczeń, zagadek czy interaktywnych zabaw. Dziecko jest w stanie jedynie zapoznać się z podstawowymi figurami geometrycznymi i nauczyć się rozpoznawać je w przeróżnych przedmiotach. Ktoś powie, że to i tak dużo, ale moim zdaniem obecność rodzica oraz pomoc jest niezbędna przynajmniej do przeprowadzenia z dzieckiem chociażby krótkich, utrwalających naukę ćwiczeń, których program nie oferuje.

Zupełnie inna, jak najbardziej pozytywna sytuacja występuje w drugim dziale zatytułowanym "Kolory". Krótki wstęp na temat kolorów, przedstawienie ich podstawowych rodzajów na planszy pod postacią przeróżnych owoców, zwierzątek oraz roślinek, a następnie rozróżnienie barw ciepłych od zimnych - to tylko "przedmowa" do właściwej zabawy. W zagadkach kryją się trzy trenujące spostrzegawczość, wyobraźnię oraz wrażliwość na barwy ćwiczenia. Myślę, że zabawa z szukaniem na rysunku różnic, które wyróżniają go od pozornie bliźniacza wyglądającego drugiego rysunku, samodzielne uzupełnianie barw oraz brakujące w poprzednim dziale "Kształty", rozpoznawanie figur geometrycznych, z pewnością utrwalą wiadomości zdobyte podczas "naukowej" i "wykładowej" części programu.

Niezwykłą frajdę sprawić powinna kolorowanka ukryta w programie, która nie tylko pozwala własnoręcznie (myszką) pokolorować jeden ze stu dostępnych w bazie obrazków, ale także stworzyć coś zupełnie nowego na czystej, białej karcie... ekranu. Pomimo tego, że możliwości tego niewielkiego programiku do rysowania nie są imponujące (kwadracik, kółeczko, linia krzywa oraz paleta barw), to jednak malec, któremu znudzi się kolorowanie w wyznaczonych liniami granicach, z pewnością znajdzie i tutaj coś dla siebie. Dyskusyjna jest natomiast w moim

szaleństwa, na jaką można sobie pozwolić jest wykorzystanie dostępnego ołówka, kółka oraz kwadratu i narysowanie własnego słoneczka, kreseczki czy koślawego trawnika. Na zakończenie całość warto zachować na dysku twardym (w formacie bmp), by później wydrukować i wręczyć malcowi jako realny, namacalny obraz jego własnoręcznej pracy.



• odczuciu kolorowanka, która z pewnością zabawy wiele przysporzy, ale wydaje się być nieco uboższa od tej prawdziwej w książeczkowym i kredkowym wydaniu. Dziecko ćwiczy w trakcie realnej zabawy kolorowania nie tylko odpowiedniego używania barw, ale również i koordynację ruchów oraz koncentrację, zmuszając do pilnowania się w wyznaczonych przez rysunek liniach. Na komputerze kilkoma kliknięciami wypełniane są poszczególne przestrzenie obrazka, natomiast dziecko, nawet gdyby chciało, nie ma szans na przekroczenie linii ograniczających kolorowaną postać. Jedyną odrobiną

Programy, mimo diametralnych różnic w ilości zasobów, ćwiczeń oraz dostępnych zadań pod czułym i uważnym okiem rodzica, wspomaganych słownymi uwagami, tłumaczeniami, ćwiczeniami, mogą okazać się całkiem przydatne oraz zapewnić masę wspólnej zabawy przed monitorem. Warto również pokusić się o przeniesienie zabaw z programu w realia i wypróbować chociażby podczas powrotu z przedszkola odnajdywanie ukrytych kształtów w przedmiotach czy rozpoznawanie różnorodnych barw i odcieni. W każdym razie wykorzystanie do wspomnianych we wstępie celów edukacyjnych dzieła Albionu na pewno nie zaszkodzi, a może wiele zdziałać i pomóc wyczerpanym ze wszelkich "zabawowych" pomysłów rodzicowi.

CD-ACTION	Producent: Albion sp. z o.o.
Wymagania: Win 95/98, 486 DX2 80, 16 MB RAM, CDx4	Dystrybutor: Albion sp. z o.o.
Internet: http://www.albion.pl	

INFO

MultiSys 1.0

Szansa na sukces

Katowicka firma Eureka Systems jest producentem i dystrybutorem oryginalnego oprogramowania. Dzięki jej specjalistycznym programom, grając w zakładach totalizatora państwowego można oprzeć się na jednym z kilku założonych systemów, co podobno zwiększa szansę wygranej. W ofercie firmy pojawia się obecnie nowy program przeznaczony dla szerokiego koła odbiorców grających w Multi Lotka i nie tylko.

ANDRZEJ SITEK

MultiSyst to krótko mówiąc, program do generowania systemów. Za pomocą aplikacji można stworzyć jeden z czterech założonych schematów: systemów pełnych, skróconych, twardych i preferencyjnych (charakterystyka w tabelce). Szczególnie interesujący jest system preferencyjny, który jest oryginalnym rozwiązaniem firmy. Atutem tego systemu jest zwiększona o 80% szansa wygrania w wypadku trafienia w typowane liczby preferencyjne, a w wypadku braku takiego trafienia szansa wygrania jest wciąż większa niż w systemie twardym (przy takiej samej ilości wytypowanych liczb).

MultiSyst jest programem dość skomplikowanym, ale łatwym w obsłudze i przyjemnym dla odbiorcy. Mamy tu możliwość doboru liczb (inaczej klucza), które będą brały udział w symulacjach losowań. Dokonujemy tego na podstawie częstotliwości ich pojawiania się, czy też procentowego udziału w puli wyselekcjonowanych numerów. Oczywiście istnieje kilka innych wariantów doboru klucza (np. przedziałami, dziesiątkami itd.). Właściwie program zbliżony jest bardzo do opisywanej wcześniej na łamach CDA aplikacji firmy dotyczącej losowań w Multi Lotka. Klucz powstaje na podstawie bazy liczb, które uczestniczą w losowaniu w danym okresie. W programie znajduje się już baza liczb dotycząca Multilotka. Oczywiście wyniki najnowszych losowań należy wprowadzić samodzielnie. Warto podkreślić, że istnieje możliwość ściągnięcia tych danych ze strony producenta programu lub z któregoś z licznych witryn totalizatora państwowego.

Interesującą opcją umieszczoną w programie są symulacje losowań i prognozy. Program może wyliczyć dla danego systemu gwarancję. Symulacja pozwala na przetestowanie danego systemu w praktyce. Po wprowadzeniu ilości serii i ilości losowań każdej z nich, można rozpocząć generację symulacji. Jeżeli podamy np. 5 serii i 200 losowań, spowoduje to wygenerowanie pięciu niezależnych zestawów złożonych z dwustu losowań (Multi Lotka).



Symulacja pozwala sprawdzić zachowanie się systemu w każdym z takich wygenerowanych zestawów. Po wygenerowaniu losowań listy umożliwiają przeglądanie wylosowanych liczb oraz ilości trafień w poszczególnych losowaniach. W dolnej części okna znajduje się wykres przedstawiający statystykę częstości wylosowanych liczb. Dostępne są trzy rodzaje

wykresu: w postaci słupków, linii i punktów. Przesuwanie myszką po wykresie umożliwia odczytanie dokładnych wartości wykresu dla każdej liczby. W tabelce gwarancyjnej przedstawiono wartości i szansę wygranych w zależności od ilości trafień w zbiór liczb systemu. Tabela zawiera możliwe konfiguracje trafień dla danego systemu skróconego. Ze względu na bardzo dużą ilość pomijane są jedynie te, których szansa jest mniejsza od 1%. Dla każdej możliwej konfiguracji podawane jest jej prawdopodobieństwo względem danej ilości trafień. Wygrana jest podawana w PLN (nowych złotych) dla stawki równej 1x stawki podstawowej. Oczywiście wysokość stawki podstawowej można ustalić w konfiguracji programu. W MultiSyst zawarto pewną nową opcję, dzięki której czasochłonne obliczanie gwarancji można znacznie przyspieszyć (aż od 2 do 1000 razy). Zaleca się jednak używać tej funkcji ostrożnie i tylko przy bardzo dużych systemach, do których normalna gwarancja nie może być obliczona w rozsądnym czasie. Im większe przyspieszenie obliczeń, tym większa ich niedokładność.

Z innych przydatnych opcji bardzo ważna jest możliwość bezpośredniego zadrukowywania blankietów z ich równoczesnym numerowaniem (co ułatwia późniejsze sprawdzenie) czy dokładne określenie kosztów danego systemu. Program ma ciekawy i przyjemny dla użytkownika interfejs. Oprawa graficzna jest nienachalna i utrzymana we właściwej kolorystyce. Trudno obiektywnie ocenić merytoryczną wartość programu. Nadzieja na wygraną została w tym wypadku obciążona w ramy prawdopodobieństwa. Na pewno jednak gra w systemie daje większą frajdę i umożliwia ścisłą analizę własnych osiągnięć w odniesieniu do poniesionych kosztów. Ludzie zawsze będą płacić za nadzieję, w tym wypadku inwestycja może okazać się strzałem w dziesiątkę. ■

SYSTEMY GRY

System pełny

System pełny opiera się na zbiorze wszystkich kombinacji, jakie tworzy K liczb ze zbioru N elementów. K jest ilością skreśleń na blankiecie, a N ilością liczb, jakie gracz bierze pod uwagę podczas losowania (moga to być np. jego szczęśliwe liczby, albo takie, jakie uważa za dobre, często wypadające itp.). Liczby ze zbioru N elementów tworzą tzw. klucz.

Przykład:
Postanawiamy skreślić 3 liczby na blankiecie. Nasz szczęśliwy klucz zawiera 5 liczb: 1,7,13,28,67.

System pełny składa się wtedy z 10 kombinacji:

l.p.	kombinacje pozycji liczb w kluczu	kombinacje liczb z klucza
1	1,2,3	1,7,13
2	1,2,4	1,7,28
3	1,2,5	1,7,67
4	1,3,4	1,13,28
5	1,3,5	1,13,67
6	1,4,5	1,28,67
7	2,3,4	7,13,28
8	2,3,5	7,13,67
9	2,4,5	7,28,67
10	3,4,5	13,28,67

Ponieważ w Multi Lotka można skreślić co najwyżej 10 liczb spośród 80, łatwo wyliczyć, że największy system pełny będzie zawierał 1.646.492.110.120 kombinacji (nie polecamy opierać się na takich systemach). Generalnie systemy pełne są użyteczne dla małej liczby skreśleń oraz ewentualnie małej ilości liczb w kluczu.

System skrócony

System skrócony jest zmodyfikowaną wersją systemu pełnego. Różni się jednak tym, że nie są w nim generowane wszystkie kombinacje, a jedynie pewna, z góry ustalona ich ilość. Kombinacje generowane są w taki sposób, aby wszystkie liczby z klucza występowały jednakowo często (klucz jest zbiorem wybranych przez ciebie liczb - może zawierać do 80 liczb). Ilość wygenerowanych kombinacji w systemie skróconym jest zarazem ilością blankietów do gry, jakie gracz chce wypelnić.

System preferencyjny

System preferencyjny bazuje na systemie skróconym. Różni się od niego tym, że niektóre liczby klucza są bardziej preferowane od innych, tzn. występują w kombinacjach częściej. Systemy preferencyjne mają z góry ustaloną ilość takich liczb preferencyjnych. Ich maksymalna, możliwa ilość w systemie zależy od ilości wybieranych liczb.

System twardy

System twardy jest rozwinięciem systemu preferencyjnego. Tutaj zamiast liczb preferencyjnych istnieją tzw. liczby twarde, czyli takie, które muszą znaleźć się w każdej wygenerowanej przez komputer kombinacji.

(c) Eureka Systems, Katowice

CD-ACTION		Producent: Eureka Systems	
Wymagania: P100, 16MB RAM, SVGA, rozdzielczość 800x600		Dystrybutor: Eureka Systems tel. (032) 2530707	
Internet: http://www.eurevic.com.pl			

Kurs obsługi komputera

Kurs... Czy aby?

Do uznania twierdzenia, że nie taki komputerowy diabeł straszny, jak go malują, przekonywać zapewne naszych PT Czytelników nie trzeba. W otoczeniu jednak każdego z nas - tych bardziej zorientowanych - znaleźć można osobę, która nie jest w stanie zrozumieć tej prostej prawdy. Dla takich ludzi komputer to jakaś straszliwa maszyna, której najlepiej nie dotykać, w razie zaś gdy jest to niezbędne - i w momencie gdy "coś się popsuje" - wpadć w panikę i pośpiesznie, nawet nie próbując odczytać komunikatu, jaki wyświetlony zostaje w ramce, odciąć komputer od prądu. Jaki los spotyka nieszczęsną maszynę po kilku takich chwilowych histeriach, wspominać nie trzeba: całkowita utrata danych z pewnością dotknęła niejednego z nas...

JACEK SMOLIŃSKI

A przecież wystarczyłoby dać takiej opornej osobie trochę własnego czasu, dostęp do komputera i solenne zapewnienie, że to wszystko jest przecież dla ludzi, by móc bez obaw pozostawiać ją sam na sam ze sprzętem, w pamięci którego na ostateczną korektę oczekuje powielona w pięciu kopiach nasza praca magisterska. Teoria jednak jest teorią, w praktyce zaś ciężko jest znaleźć na tyle czasu i - nie ukrywam - cierpliwości, by przekształcić amatora w komputerowego specjalistę. Wystarczy jednak wręczyć rzeczonemu amatorowi nową propozycję wrocławskiego studia Albion - Kurs obsługi komputera - by móc odejść i zapomnieć. Produkt ten bowiem należy do najbardziej zniechęconej przez nas, recenzentów, a zarazem tak niezbędnej w komputerowym światku, do którego wciąż wchodzić ludzie nowi - rodziny tutoriali i innych kursów obsługi tak podstawowych rzeczy jak system operacyjny...

...A przynajmniej wystarczyłoby wręczyć i zapomnieć, gdyby nie fakt, że ten kurs - zadaniem jego jest nauczenie użytkownika nie tyle podstaw działania

jakiegoś określonego programu (choćby Paint Shop Pro 5), co... generalnie całego zestawu komputerowego: od monitora przez drukarkę i modem wewnętrzny po przykładowe grupy oprogramowania - najprościej w świecie nie jest w stanie dokonać tak radykalnej przemiany. Cud ten tedy nadal pozostaje w sferze życzeń twórców, wartość edukacyjna programu zaś... no cóż - bliska jest zeru! Złośliwi stwierdziliby pewnie, że gdyby nie obecność integralnego słownika specjalistycznych terminów (ponad 1000 pojęć), jakimi przesyceni

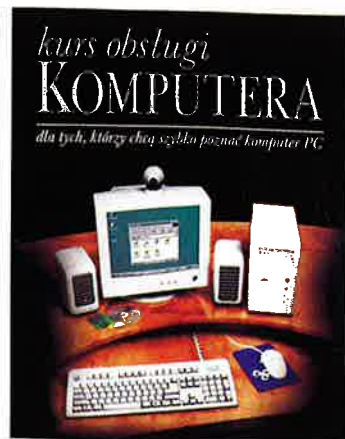
niezbędne? Przecież osoba, która właśnie odczytuje powyższy tekst z ekranu, sama widzi, że to coś jak telewizor... Czy nie lepiej byłoby wytłumaczyć, jak to jest, że właśnie widzi to, co widzi? Cóż z tego również, że zobaczymy film, w którym ukazano nam instalację nowego komponentu (bodajże karty sieciowej), jeśli nie wprowadzono nawet tak podstawowych danych, jak podział slotów na trzy typy? (o kosztach pamięci nie wspominając?) Jeśli zaś przy tym jesteśmy - dlaczego nie ukazano procesu instalacji chociażby



jest język "żyjących z komputerów" - można byłoby zastanawiać się nad zasadnością jego nie tylko zakupu, ale i recenzowania. A zarazem wydawać by się mogło, że aplikacja tego typu, multimedialny podręcznik wiedzy o komputerach, wykonany przez ludzi, którzy w tej dziedzinie są autentycznymi specjalistami, jest wręcz - mówiąc językiem reklam - skazany na sukces...

I wcale nie chodzi o to, że w Kursie obsługi komputera roi się od błędów i niedopatrzeń. Znakomitą oprawę graficzną i niezłą dźwiękową, przyjemny interfejs i niecodzienna, a potrzebna bądź co bądź tematyka przekreśla jednak grubą czarną kreską ten jeden jedyny mankament - tragicznie mała ilość wartościowych, rzeczywiście coś wnoszących informacji; mała nawet po uwzględnieniu faktu, że mamy do czynienia z programem dla początkujących. Odwołam się do przykładów - kliknięcie na temat monitora. Z opisu dowiadujemy się że "z wyglądu przypomina telewizor i pełni bardzo podobną funkcję...". Zdań tak okrągłych jest raptem kilka. Czy są

napędu CD? Na domiar zaś złego - czyli tej wołającej o pomstę ilości danych - dlaczego znalazły w nich miejsce błędy merytoryczne? Dlaczego dział zatytułowany LCD mówi o ekranach plazmowych, mimo że to wcale nie to samo?!...



Długo by można zadawać podobne pytania, jednak nie są one w stanie niczego zmienić. Ogólna konkluzja z testów Kursu obsługi komputera jest bowiem bardzo, bardzo dlań niekorzystna. Nie dość bowiem, że niewielki (obejście wszystkiego - tj. przeczytanie opisów, obejrzenie animacji - bywa, że średnio związanych z tematem, i filmów zajmuje może 1,5 godziny), to w dodatku wcale, bądź w bardzo nieznacznym stopniu kształcą. Do tego stopnia, że gdyby nie wspomniany słownik terminów fachowych, nie byłoby w nim nic, czego nie wie każdy zdrowo myślący człowiek ("...jeśli w szufladzie napędu znajduje się inna płyta - wyjmij ją..." - cytata z filmu o napędzie CD). Rzecz by można, że najważniejszą czynnością w obsłudze komputera jest umiejętność... sprawdzania, czy jest wyłączony! W obliczu całości uzasadnione staje się więc twierdzenie, że dla samego słownika i kilku chwil podziwiania fantastycznego wyglądu menu nie warto zakupywać całego tego rzekomego "kursu". Przykre, lecz prawdziwe.

CD-ACTION	Producent: Albion sp. z o.o.
Wymagania: Win 9x, 486DX/2 66, 16 MB RAM, CDROM, SVGA	Dystrybutor: Albion sp. z o.o.
Internet: http://www.albion.pl	



Uczę się muzyki

Muzyka w przedszkolu

Seria programów edukacyjnych Szkoła Przyszłości firmy Albion wzbogaciła się o kolejny interesujący tytuł. Tym razem jest to pozycja dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym (3-8 lat).

ANDRZEJ SITEK

Aplikacja została skonstruowana w ten sposób, aby jego zasadniczą treścią były zajmujące i ciekawe dźwiękowe i obrazkowe zgadywanki, zadania logiczne, kolorowani, ćwiczenia ogólnorozwojowe i cała masa wesołych melodii. Zamierzeniem opracowanych zabaw jest rozbudzenie w najmłodszych wrażliwości na dźwięk i rytm, przekazania elementarnej wiedzy dotyczącej zapisu nutowego i instrumentów, wyostrezenie zmysłu słuchu, a także rozbudzenie wyobraźni i zachęcenie do śpiewania. Ponadto program pomaga dziecku rozwinąć umiejętność logicznego myślenia, koncentracji, kojarzenia pojęć. Połączenie maksymalnie kolorowej grafiki, ciekawych zadań i palety melodii ma swoje uzasadnienie. Autorzy programu w oparciu o metodykę nauczania początkowego wzięli pod uwagę mechanizmy dziecięcej ekspresji: zabawę i chęć zdobywania nowych umiejętności. Mówiąc prościej, program z serii Szkoła Przyszłości "bawiąc - uczy".

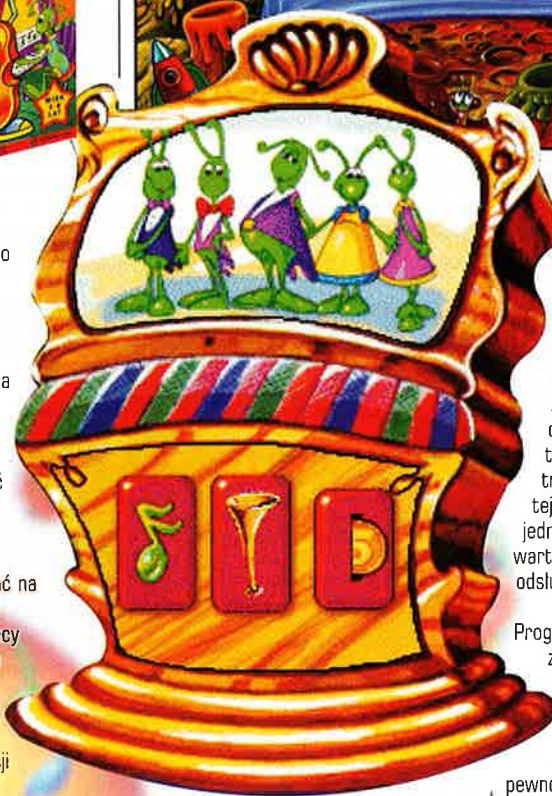
Po uruchomieniu programu, z małym użytkownikiem wita się śmieszny, zielony mieszkaniec planety Kantylena. Trąboniusz (bo tak ma na imię) opowiada dziecku o gwiazdzbiorze Kantyleny i znajdujących się w nim, zamieszkałych planetach. Na planszy widać jednocześnie wesołe, rysunkowe obrazki wymienionych planet. Wszystkie są animowane i gdy tylko kursor dotknie którejś z nich, automatycznie ożywiają. Zanim maluch poleci na którąś planetę, Trąboniusz zdradzi mu małą tajemnicę. Jeżeli jego gościowi uda się wykonać po dwa zadania na każdej z planet, otrzyma dwie płyty. Nagrań na nich muzykę będzie mógł sobie wysłuchać na planecie Nutka. Jeżeli dziecku uda się rozwiązać wszystkie zadania, zostanie honorowym obywatelem Kantyleny i otrzyma specjalny dyplom. Podsygnięcie ciekawości dziecka i rozbudzenie w nim chęci zdobycia nagrody na pewno zmobilizuje je do pracy. Jednocześnie nie jest to przecież monotonna zapisywanie nut w zeszytach, lecz wesoła, kolorowa przygoda, której malcowi naprawdę ciężko będzie się oprzeć. Zadania, z

którymi się zmierzy, nie są bardzo trudne. Dostosowano je do możliwości dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Nawet w wypadku popełnienia błęd Trąboniusz ponownie zachęca malca do poprawienia zadania.

Dziecko może odwiedzić pięć planet: Piosenkę, Naturę, Nutkę, Instrumenty, Kolorowaną. Na planecie Instrumenty można np. klikać na muzyczne urządzenia, które trzymają śmieszni pobratymcy Trąboniusza. Odbiorca może poznać brzmienie każdego z instrumentów, obejrzeć zdjęcia i posłuchać tekstu edukacyjnego. Po prezentacji dziecko może przystąpić do rozwiązywania zadań. Jedno z nich polega na wyborze określonego instrumentu, którego dźwięk jest właśnie prezentowany. Po pięciu trafnych odpowiedziach Trąboniusz gratuluje tak wyśmienitego słuchu i daje w nagrodę jedną płytę. Drugie zadanie polega na odgadnięciu zagadki Trąboniusza (rozwiązaniem jest każdorazowo jakiś instrument). Jeżeli dziecko odwiedzi planetę Piosenka, będzie mogło nauczyć się śpiewać piosenkę o nutkach oraz zaznajomić z jej melodią. Na planszy umieszczono

także specjalne klawisze, po kliknięciu których można posłuchać głosu śpiewaków operowych, klikając na instrumenty, usłyszymy zaś dźwięk piszczałek, trąb lub fortepianu. Tu również trzeba rozwiązać dwa zadania związane z tematem prezentacji.

W programie pojawia się oczywiście znacznie więcej zadań i ciekawostek. Są one maksymalnie urozmaicone, dzięki czemu dziecko pozna większość podstawowych zagadnień muzycznych.



Na kolejnej planecie, Nutka, nasi milusińscy mogą poznać nutki i ułożyć z nich własny utwór. Na pięciolinii można umieścić aż 50 nutek i oczywiście wysłuchać stworzonej w ten sposób melodii. Mieszka tu również Mędrzec Opus, który opowie dzieciom różne ciekawostki związane z zapisem nutowym i nie tylko. Na dole tablicy umieszczono jeszcze trzy przyciski, gdzie znajdują się trzy gotowe melodie. Zadaniem na tej planecie jest np. ułożenie na jednej linii nut o odpowiedniej wartości, po wcześniejszym odsłuchaniu odgłosów bębnow.

Program, jak wszystkie z tej serii, został opracowany z wielką dbałością o szczegóły i satysfakcję małego użytkownika. Bajecznie kolorowa grafika i wesołe bohaterzy zabawy na pewno spodobać się dzieciom. Mnóstwo interaktywnych elementów (animacje i dźwięki) sprawia, że dziecko samo poszukuje kolejnych niespodzianek. Wyskalowanie poziomu trudności zadań również jest bardzo ważne. W wypadku programu z Albionu wszystkie zadania są w zakresie możliwości dziecka siedmioletniego. Na uwagę zasługuje również wyczerpujący, prosty i dokładny komentarz każdego zadania czy opcji (Trąboniusz). Wyraźna, przystajna dziecku postać komputerowego pomocnika spełnia ważną rolę w programie. Kierowany do dzieci program "Uczę się muzyki" jest aplikacją w pełni odpowiadającą wymaganiom, które można by postawić maluchom we wspomnianej grupie wiekowej. Brak błędów merytorycznych i programowych, właściwa oprawa audiowizualna, a przede wszystkim wartościowe i adekwatne do możliwości dzieci zadania, stawiają program z Albionu na bardzo wysokiej pozycji. Jest to po prostu aplikacja godna polecenia. ■



CD-ACTION

Wymagania:
486 DX2 Win 95/98

Internet: <http://www.albion.pl>

Producent:
Albion sp. z o.o.

Dystrybutor:
Albion sp. z o.o.
Pl. Wolności 7, 50-071
Wrocław

KAWAII - CZAS KOMIKSU I ANIMACJI!

Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

可愛い

Kawaii

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091



LEGENDA



SCIENCE
FICTION



SZTUKI
WALKI



KOMEDIA



ROMANS



HORROR



PRZYGODA



HISTORIA



SAILOR
MOON

FANTASY

SENSACJA

Po prostu
-MANGA!



Tutaj znajdziesz wszystko!

Kronika XX wieku

Optimus Pascal wyrobił już sobie na naszym rynku pozycję lidera, jeśli chodzi o multimedialne poradniki czy encyklopedie. Dzięki kontaktom z brytyjską firmą Dorling Kindersley trafiło do nas sporo wartościowego oprogramowania tego typu, że wspomnę jedynie o encyklopedii ptaków, kotów, hadziech techniki czy seksu. Obecnie do tego grona dołączyła również komputerowa kronika naszego stulecia - podobnie jak i tytuły poprzednie, wydana w wersji całkowicie spolszczonej.

ALEKSANDER OLSZEWSKI

Nie jest to zresztą jedyne podobieństwo cechujące produkty firmowane znaczkami DK oraz OPM. Ich wspólną cechą, coraz bardziej irytującą, jest przywiązanie do ekranu o rozdzielczości 640x480 oraz 256 kolorów. Nie zmieniło się to od prawie dwóch lat, a przecież w tak dynamicznej dziedzinie jak komputery okres ten oznacza wieczność! Takie "naskakiwanie" prezentowane zaraz na początku artykułu nie jest może rozwiązaniem zbyt kulturalnym, ale cóż, równie niekulturalne jest wymaganie od użytkownika ręcznego zmieniania rozdzielczości ekranu, tudzież zaopatrzenia się w lupę lub mocniejsze okulary. A tylko te dwa wyjścia nam niestety pozostają, bo po uruchomieniu programu jego okienko wszelkim próbom przeskalowania bądź rozszerzenia na cały ekran opiera się w sposób wręcz doskonały. Jedyne, co można z nim zrobić, to poprzesuwać sobie nad pulpitem lub zamknąć...

Wiekowość rozwiązań (bo pierwotna wersja Kroniki ukazała się w roku 1996 i to w wersji niemieckiej, która dopiero później została zangielszczona przez Dorlinga, a następnie spolszczona przez Optimusa) wychodzi także przy filmkach i interfejsie programu. Zaczniemy od tych pierwszych. Są one odtwarzane w małym okienku, które przy niemożności maksymalizacji głównego okna Kroniki w coraz bardziej popularnej rozdzielczości 1024x768 wygląda na jeszcze mniejsze. Na rozpoznawanie szczegółów nie ma w każdym razie co liczyć. Nie ratuje tego zresztą możliwość wyświetlania filmów

na całym ekranie - jedyne, co w takim przypadku uzyskujemy, to wielkie piksele, które skutecznie zniechęcają do nawet krótkiego obcowania z tą częścią multimedialnej oprawy programu. Lepiej już pozostać przy trybie normalnym, w którym wprowadzicie także widzimy niewiele, ale przynajmniej galek ocznych nie katuszą wielkie, latające po ekranie kwadraty.



Zresztą, tak na marginesie, oprawa filmowa, nawet pomijając niedociągnięcia w jej przedstawieniu, nie jest wcale czymś fenomenalnym. Można to oczywiście zważyć na ograniczoną pojemność nośnika, ale przecież w dobie coraz powszechniejszego DVD nie jest to już bariera nie do przeskokowania. Tym bardziej, że można było także podzielić nasz wiek na kilka okresów, dajmy na to trzydziestoletnich, i przydzielić mu kilka srebrnych krążków zamiast jednego. Wpłynęłoby to zapewne zbawiennie zarówno na jakość zawartych w tym programie multimedialów, jak i na ich objętość.

Ta ostatnia nie jest wprawdzie uboga, ale w porównaniu do popularnych parę lat temu wydań książkowych (nota bene o takiej samej nazwie), nie jest to nic specjalnego. Mówiąc wprost - jest tego znacznie mniej niż w wersji drukowanej. Częściowo sugeruje to zresztą i sam wydawca, gdyż rzeczony tytuł poleca on uczniom szkół podstawowych i średnich. Od razu wypada to jednak uściślić - w przypadku szkół średnich nie ma co liczyć na zbyt wielką z jego strony pomoc. Owszem, o co ważniejszych wydarzeniach trochę informacji

znajdziemy, ale niestety forma, w jakiej są one podawane jest niezbyt użyteczna. A dla szukających konkretnych informacji właściwie nawet bezużyteczna...

Skąd takie mocne słowa? Ano z jednego, bardzo prostego faktu - podawane informacje nie mają bowiem formy

dotąd jakichś bardziej szczegółowych informacji o danym wydarzeniu (choćby nawet miałyby to być późniejsze notatki prasowe)? Przecież czytając o jakiejś dawnej katastrofie i mając przedstawionych kilka młodziutkich hipotez odnośnie jej przyczyn, chciałoby się dowiedzieć czegoś o ostatecznych ustaleniach. A tu nic z tego! Takie podejście praktycznie dyskwalifikuje ten tytuł jako materiał referencyjny, choć nie znaczy, iż jest on całkowicie bezużyteczny. Wystarczy bowiem spojrzeć na niego właśnie jako na zapis historii wydarzeń widzianych z perspektywy tamtych dni, by wszystko zaczęło układać się we w miarę rozsądną całość. Podejście to wydaje się zresztą o tyle logiczne, że, jakby nie było, kronika jest właśnie takim zapisem tworzącym na bieżąco... Nie oznacza to jednak, że całe me powyższe utyskiwania na ten produkt były całkowicie bezzasadne. Nawet bowiem przyjęcie takiego punktu widzenia nie zmienia faktu, że mamy tutaj do czynienia ze stanowczo zbyt małą bazą danych - znakomitą część podawanych przez program informacji jest bowiem pozbawiona jakiegokolwiek sensownego rozwinięcia, połączenia z innymi mającymi na nią wpływ

KRONIKA XX WIEKU

Marzec 1977

Największa katastrofa w historii lotnictwa

28.03. W katastrofie lotniczej na Wyspach Kanaryjskich, podczas której dwa czarterowe jumbo jety 747 zderzyły się niemal czołowo zginęło 574 osób. Jest to najtragiczniejsza katastrofa lotnicza w historii lotnictwa. 70 osób, które przeżyły, niekiedy w bardzo ciężkim stanie przebywały na leczeniu w Teneryfie, gdzie wczoraj wydarzył się wypadek. Zginęli wszyscy pasażerowie, udający się na wakacje i załoga samolotu odrzutowego linii KLM, razem 248 osób. Nie żyje także 326 pasażerów samolotu Pan Am, który odbywał lot czarterowy z Los Angeles. Samolot KLM, który pędził po pokrytym mgłą pasie, przygotowując się do lotu wpadł na samolot Pan Am. Samolot amerykański również przygotowywał się do startu. Nie wiadomo jeszcze, kto ponosi winę za katastrofę.

25.02. Idi Amin przetrzymuje zakładników

28.03. Największa katastrofa w historii lotnictwa

30.04. Wybuch żużla; wielki wyciek ropy

INFORMACJE
WOBÓ DROGOWYCH
KAMAJ, JUMBLAT - ZANTY

jakiegoś, choć nawet jedynie "względnie" obiektywnego, zbioru faktów, jako żywo przywołując za to namysł króciutkie notatki prasowe. Niby fajny pomysł, ale dlaczego nie podano w takim razie

wydarzeniami. Odpowiednie narzędzia mogąca takie "zorganizowane" poszukiwania ułatwić są zresztą w ten program wbudowane. Przy części (niestety stanowczo zbyt małej) informacji znajdziemy bowiem ikonę



podobną do kawałka łańcucha. Kliknięcie na jeden z jego końców przenosi nas do kolejnego/poprzedniego wydarzenia w danym ciągu. I byłoby to na prawdę świetne rozwiązanie, gdyby nie jego bardzo oszczędne stosowanie. Poza tym przydałoby się umieścić w samym tekście nieco hiperłączy, bo o czymś takim Kronika jednak nie słyszała... Oznacza to niestety, że nie można się wybrać na wędrowkę po kolejnych powiązanych ze sobą tematach (poza tymi nielicznymi wyposażonymi w umieszczone pod tekstem symbole łańcucha), co wymusza na "czytelniku" korzystanie z opcji wyszukiwawczych lub ręczne zabieranie się za przegląd linii

czasu tudzież życiorysów. Te pierwsze działają wprawdzie dość sprawnie, ale niestety i tak wydłuża to niepotrzebnie czas spędzony przed komputerem. No i wcale nie jest takie przyjemne, zwłaszcza dla osobników przyzwyczajonych do udogodnień oferowanych przez porządną hipertekst. Wróćmy jednak jeszcze na chwileczkę do "dość sprawnego" działania tego programu. Na testowej maszynie, która, jakby nie było, jest jednak od wymagań minimalnych dużo lepsza (Celeron 333, 64MB RAMu i CD-ROM x16) o pełnym komforcie nie ma bowiem mowy. Ponownie można to zrzucić na karby nośnika (tym razem jego powolności), ale mimo wszystko

obszerna oraz że niektóre z haseł zostały ze sobą powiązane przy pomocy symbolicznego łańcucha. Są to oczywiście informacje dla potencjalnego klienta ważne, ale nie dają pełnego obrazu Kroniki XX wieku. Tak więc, w ramach nadrabiania zaległości... Po uruchomieniu programu ładujemy w zaśmieszonym pomieszczeniu przypominającym archiwum. Klikając na różne znajdujące się w nim sprzęty, możemy przenieść się w odpowiadające im części programu. Niestety, na początku nie za bardzo wiadomo, w jakie... Brakuje bowiem podpisów, a przez to zmuszeni jesteśmy do zabawy we własnoręczne

odkrywanie powiązań. Nie jest to może wielka wada - zwłaszcza, że można skorzystać z wyszukiwarki - ale standardowe obecnie dymki z podpowiedziami byłyby dodatkem bardzo mile widzianym. Z kolejnym niezbyt fajnym rozwiązaniem mamy do czynienia na przykład przy kliknięciu na radio. Umożliwia ono bowiem wysłuchanie zamieszczonych na krążku wypowiedzi słynnych ludzi, ale niestety nie mamy najmniejszego wpływu na to, co przyjdzie nam po kliknięciu usłyszeć. Na ekranie nie pokazuje się bowiem żaden spis! Dobrze chociaż, że na radiu pojawia się podpis, dzięki czemu wiemy, kto daną kwestię wypowiedział i kiedy. Żeby nie było niedomówień -

spisów nie uświadczymy niestety także i przy pozostałych tego typu miejscach... Może młodszych użytkowników taka losowość bawi, zwłaszcza że nieźle rozbudza ciekawość, ale ponieważ opisywany tytuł nie jest w stanie jej zaspokoić - pozostawiając dość duże uczucie niedosytu...

przeście zdarzają się stanowczo zbyt często, by można było na nie przymknąć oczy. Przy częstszym korzystaniu z programu staje się to po prostu irytujące, a niestety nie ma możliwości wyboru wielkości instalacji, tak by całość materiału rezydowała sobie na znacznie szybszym dysku twardym.

Dajmy jednak spokój narzekaniom na stronę programistyczną tego programu (choć ludzie z Optimusa mogliby się w końcu postarać o znacznie lepsze dostosowanie spolszczanych przez nich aplikacji do obecnie używanego sprzętu; przez te parę lat zmieniło się przecież praktycznie wszystko!), a przejdźmy z powrotem do zawartości. Wiemy już, że można ją przeszukiwać przy pomocy wyszukiwarki, że nie jest zbyt

gruntowna renowacja, bo przywiązanie do jednej i to w dodatku małej rozdzielczości ekranu trzeba już uznać za dużą wadę), do sposobów dostępu do informacji można się przyzwyczaić, ale samej informacji jest

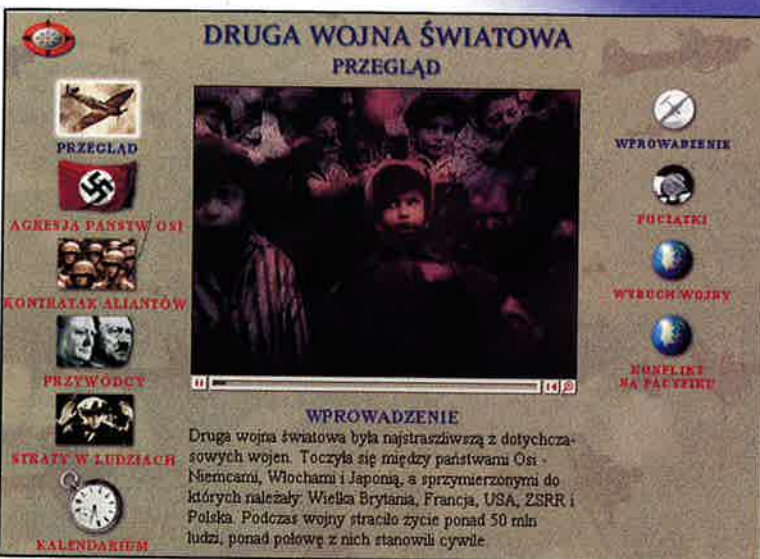
INFORMACJE

JAPONIA PRZYŁĄCZA SIĘ DO PAŃSTW OSI I WKRACA DO INDOCHIN

27.09. Przywódca III Rzeszy ogłosił dziś transfundację, że do Niemiec, wskazanego sojusznika Japonia, która nie kryje swych zamiarów zaprowadzenia nowego ładu politycznego we Wschodniej Azji. Niewątpliwie wpłynęło to zasadniczo na dalszy rozwój wydarzeń w Europie i na świecie. Fakt stanowi zawołaną groźbę pod adresem Rosji i zupełnie czytelną, względem Stanów Zjednoczonych. W swoim przemówieniu hitlerowski minister spraw zagranicznych powiedział: „Zorganizowanym podległym wojennym w zwycięskich demokracjach kapitalistycznych udało się wciągnąć Europę w nową wojnę, której Niemcy nie

stanowczo za mało. Poza tym na płytce nie znalazły się, z oczywistych względów, wydarzenia najnowsze, a opcja łączenia się z Internetem skierowuje nas na główną witrynę Optimus Pascala, a nie do, jak można by przypuszczać, miejsca zawierającego najświeższe uzupełnienia wersji kompaktowej... Wszystko to powoduje, że ciężko uznać ten tytuł za produkt doskonały. Ba, dla kogoś szukającego jakichś dokładniejszych informacji nie będzie on zresztą nawet "dobry". Jest to bowiem jedynie zbiór krótkich notatek prasowych uzupełnionych średniej jakości filmami, niezbyt rozbudowaną sekcją życiorysów oraz kilkoma dokładniej (ale w żadnym wypadku nie wyczerpująco) opracowanymi tematami - w rodzaju drugiej wojny światowej czy podboju kosmosu. Mimo to może on być całkiem niezłym prezentem dla uczniów szkół podstawowych. Daje bowiem jaki taki wgląd w historię najnowszą, a braki "materiałowe" tym akurat użytkownikom nie powinny aż tak bardzo przeszkadzać. A jeżeli spowodują, iż zaczną szukać innych źródeł, to bardzo dobrze - przecież nie tak łatwo zagonić dzisiaj kogoś do księzek. Inni mogą go sobie jednak z czystym sumieniem odpuścić - a jeżeli już coś takiego mieć muszą, to wydanie papierowe będzie najprawdopodobniej wyjściem znacznie lepszym...

PS. Program można bez ograniczeń wykorzystywać w szkołach podstawowych i średnich, a przy stanie naszych pracowni informatycznych ograniczona rozdzielczość tego tytułu jest właściwie zaletą. Predysponowałoby go to do wykorzystania właśnie w procesie edukacji, ale radzę najpierw sprawdzić jego ograniczenia...



KALENDARIUM

8 MARCA 1917

Pierwsze demonstracje w Piotrogradzie wywołane brakiem chleba.

16 MARCA 1917

Abdykacja cara Mikołaja II.

16 KWIEŚNIA 1917

Lenin wraca z wygnania.

16-18 LIPCA 1917

Rebelia bolszewików w celu obalenia Rządu Tymczasowego.

23 PAŹDZIERNIKA 1917

Bolszewicy aprobują leninowski plan zbrojnego powstania.

7 LISTOPADA 1917

Zajęcie Pałacu Zimowego i wprowadzenie tymczasowych rządów bolszewickich.

8 LISTOPADA 1917

Lenin ogłasza wprowadzenie „nowego, socjalistycznego ustroju”.

19 STYCZNIA 1918

Rozwiązanie Zgromadzenia

KALENDARZ XX WIEKU



Takie jest właśnie ogólne odczucie, które opisywana Kronika XX wieku po obcowaniu z sobą pozostawia - niedosyt. Pomysł jest bowiem bardzo dobry, wykonanie da się znieść (choć powtórzę jeszcze raz - przydałoby się jego

CD-ACTION	
Wymagania: 486DX, 12MB, CD-ROM x4, SVGA, W95/98	Producent: Optimus Pascal Multimedia
Internet: http://www.opm.pl	Dystrybutor: Optimus S.A. tel. 0343655633

Nowości sprzętowe



Nowe głośniki MIDILAND pojawiły się w ofercie wrocławskiej firmy AB. W skład 3-częściowego kompletu wchodzi 2 satelity oraz subwoofer. Razem ich moc wynosi 500W. Sugerowana cena detaliczna - 199,00 zł brutto.

www.ab.pl

Intel opublikował już oficjalne dane dotyczące nowego chipsetu płyt głównych przeznaczonego wyłącznie z myślą o procesorach Celeron. Zestaw kości nosi nazwę Intel 810 i integruje w sobie oprócz standardowych funkcji także kompletny akcelerator graficzny. Posiada on 4 MB pamięci, więc raczej średnio będzie nadawał się do grania, choć jest wyposażony w komplet sterowników Direct3D. Umożliwia one odpalenie większości gier, jednak tylko w niższych rozdzielczościach. Ze względu na dużą efektywność cenową, nowy chipset ma szansę w znacznym stopniu opanować rynek tanich komputerów dla domu i biura. Intel 810 współpracuje ze złączem Socket 370 i potrafi obsługiwać procesory Celeron 300 lub nowsze. Dzięki zastosowaniu magistrali taktowanej częstotliwością 100 MHz, w przyszłości będzie istniała możliwość instalowania nowych procesorów. Największy producent już zapowiedział wyprodukowanie płyt głównych z nowym chipselem. Takie deklaracje złożyły między innymi Asus i Abit, co najlepiej świadczy o przyszłej popularności nowych produktów.

www.intel.com

Firma Creative Technology Ltd. (NASDAQ: CREF), uznany twórca jednych z najlepszych na rynku rozwiązań multimedialnych dla komputerów PC, poinformowała o najnowszym członku rodziny produktów CD - napędzie Blaster CD-RW 4224. Nagrywarka Blaster CD-RW 4224 umożliwia użytkownikowi kopiowanie, rozpowszechnianie i gromadzenie muzyki i danych na płytach CD-R lub CD-RW. Blaster CD-RW 4224 może zapisać do 650 MB danych lub 74 minuty dźwięku na krążku CD-R lub CD-RW, co czyni go dla klientów doskonałym systemem archiwizacji plików, gromadzenia dużych baz danych czy też kompilacji plików MP3. Blaster CD-RW 4224 pozwala użytkownikowi na tworzenie własnych płyt PC, wybierając ulubione utwory z różnych płyt CD. Miłośnicy muzyki mogą oszczędzić cenną przestrzeń na dysku, zapisując pliki MP3 bezpośrednio na płytach CD-R. Wykorzystując niedrogie płyty CD-R i CD-RW, które mogą być łatwo odczytywane w standardowych napędach CD-ROM, Blaster CD-RW stanowi dla użytkowników alternatywne rozwiązanie przenoszenia plików za ułamek ceny dyskiekiet Zip(tm).

"Kiedy coraz powszechniej wykorzystywane są duże pliki i nagrania muzyczne, współcześni użytkownicy komputerów potrzebują sposobu tworzenia, kopiowania i archiwizowania danych", powiedział Franco de Bonis, dyrektor

3dfx Voodoo3

Voodoo na drugie i trzecie millenium

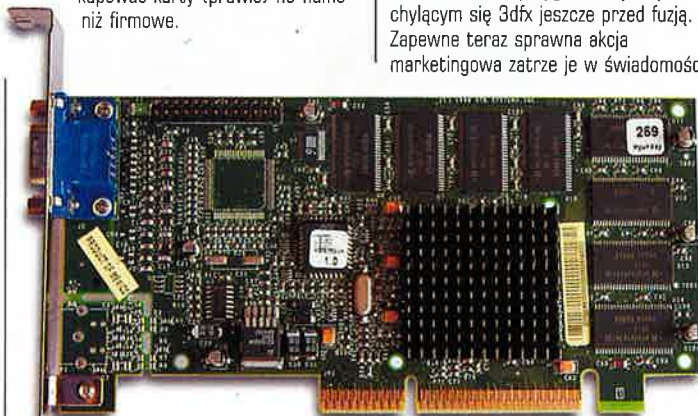
No i doczekaliśmy się - w końcu pojawił się zupełnie nowy produkt ze stajni 3dfx. Długo trzeba było czekać, bo tak naprawdę od czasu Voodoo1 niewiele się zmieniło. Jedynym poważnym wyjątkiem było podwojenie częstotliwości taktowania w Voodoo2. Jednak wszystkie pozostałe "usprawnienia" w stylu Rush czy Banshee nie wnosiły zbyt wiele nowego. Voodoo3, bo o nim będzie ten artykuł, jest już całkiem nową kartą. Co prawda mam wrażenie, że "ja już ją gdzieś widziałem", ale to tylko wrażenie. Zmiany są poważne i według producenta mają przywrócić palmę pierwszeństwa firmie 3dfx.

ŁUKASZ NOWAK

A no właśnie - firmie 3dfx. Na początek trzeba wyjaśnić, jakie ostatnio powstało wokół nazwy producenta i dostępności nowych układów i kart. Pisaliśmy już trochę o sprawie, ale teraz jest najlepszy moment na potwierdzenie wszystkich informacji. Szczególnie że niedawno pojawiły się ostateczne, oficjalne informacje na ten temat. Otóż wszystko zaczęło się od widocznych na horyzoncie kłopotów finansowych i technologicznych 3dfx. Ponieważ projektanci firmy stracili nieco inwencję twórczą, konkurencyjne układy (Riva TNT 1 i 2, ATI Rage 128, Matrox G200 i G400) zaczęły stanowić realne zagrożenie i w oczach szefów 3dfx widać już było wyraz "bankructwo" (no dobra, nie było aż tak dramatycznie :-)), zaczęto szukać strategicznego partnera, który wesprze firmę kapitałowo i technologicznie. O dziwo znalazł się taki bardzo szybko i na dodatek postanowił w pełni się poświęcić sprawie. Mowa o firmie STB, która do tej pory produkowała bardzo dobre karty na różnych układach. Producent ten przyszedł do 3dfx i go po prostu kupił. No dobra, znowu przesadzam - nastąpiła fuzja, na której wszyscy skorzystali.

Połączone firmy mają jedną nazwę: 3dfx - tak od tej pory nazwa STB nie będzie się pojawiać na rynku komputerów osobistych. Zmiany są jednak o wiele poważniejsze. Przede wszystkim 3dfx sam

będzie produkował (w fabryce STB w Meksyku) akceleratory na swoich układach. Żadna inna firma nie otrzyma, według obecnej polityki firmy, prawa do używania kości 3dfx. Nie będzie już kolejnego Monstera, którego nazwa była u nas dosyć powszechnie uznawana za synonim Voodoo. Co więcej, nie pojawią się także żadne karty produkowane przez STB na innych układach niż 3dfx. Być może jest to dobra polityka, ale patrząc, jak sobie na rynku radzą np. płyty główne Intel w porównaniu z chipsetami Intel, można mieć wątpliwości. Ale kto wie, być może takie podejście do sprawy tylko poprawi jakość kart, a co za tym idzie - kondycję finansową producenta? Szkoda tylko, że nie będzie można już kupić tanich, tajwańskich akceleratorów z Voodoo. Wielu polskich użytkowników, ze względu na korzystną cenę, wołało kupować karty (prawie) no-name niż firmowe.

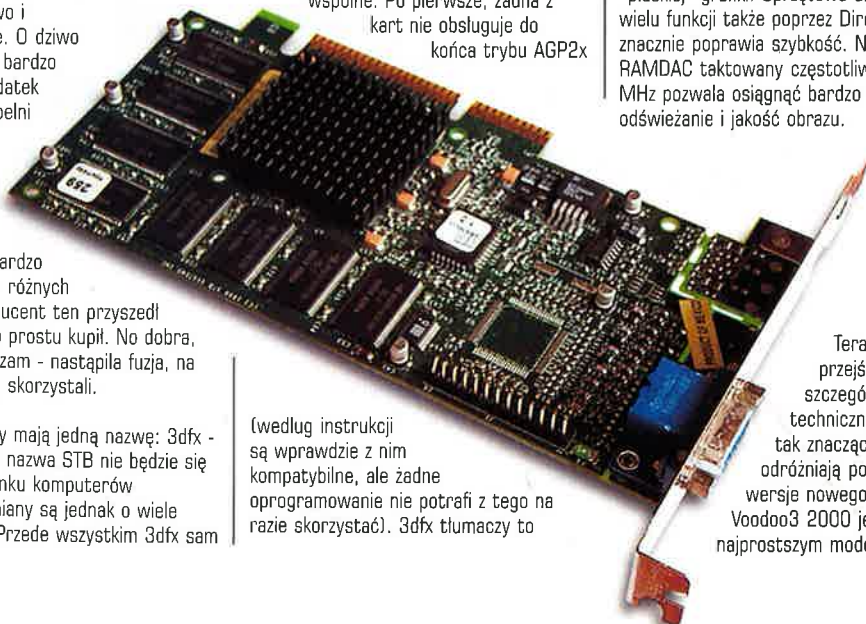


Tyle o firmie, teraz o samych kartach. 3dfx Voodoo3 jest kompletnym akceleratorem 2D i 3D, co oznacza, że nie wymaga żadnej innej karty graficznej w systemie, jak wcześniejsze wersje. W chwili obecnej produkowane są trzy wersje karty, oznaczone liczbami 2000, 3000 i 3500. Różnice pomiędzy nimi są dosyć poważne i warto się nad nimi nieco dłużej zatrzymać. Najpierw jednak cechy wspólne. Po pierwsze, żadna z kart nie obsługuje do końca trybu AGP2x

koniecznością zmniejszenia kosztów i zapowiada, że w niedalekiej przyszłości zostanie wprowadzona obsługa tego trybu. Konkurencja jednak już dzisiaj wprowadza akceleratory na AGP4x (np. Riva TNT 2 Ultra, Savage4) i pomysł wydaje się być lekko dziwny. Również niezbyt przemyślanym rozwiązaniem jest zachowanie 16-bitowego renderingu 3D. Nie ma możliwości uruchomienia trybów trójwymiarowych w 24 i 32 bitach.

Producent zarzeka się, że nie widzi pomiędzy nimi żadnej różnicy, ale jak dla mnie, co druga gierka potrafi znacząco się zmienić po zwiększeniu głębi barw. Co prawda mówi się nieoficjalnie o jakimś usprawnieniu wykorzystującym 22 bity, ale jak na razie są to tylko plotki. Od dosyć dawna mam zastrzeżenia do kart 3dfx o ten 16-bitowy rendering, ale nikt mnie nie słucha, buuu ... Przepraszam, już jestem spokojny. Niestety nie zmieniają się także efekty 3D, które w porównaniu z najnowocześniejszą konkurencją (np. Matroxem czy ATI) wyglądają jakoś płasko i matowo. Wszystkie te zastrzeżenia wynikają prawdopodobnie z tego, że Voodoo3 został przygotowany w powoli chylącym się 3dfx jeszcze przed fuzją. Zapewne teraz sprawna akcja marketingowa zatrze je w świadomości

graczy, a po cichu powstaje już Voodoo4, które ma stanowić prawdziwy przełom. A firmie STB można wierzyć i mam szczerą nadzieję, że powstanie z tego naprawdę świetna karta. Ale to jeszcze jest odległa przyszłość. Najpierw trzeba sprzedać wszystkie Voodoo3, które naprodukował 3dfx. Wspólna we wszystkich wersjach jest także jednostka 2D. Jest to kość 128-bitowa, która gwarantuje wysoką jakość i wydajność wyświetlania "płaskiej" grafiki. Sprzętowa akceleracja wielu funkcji także poprzez DirectDraw znacznie poprawia szybkość. Natomiast RAMDAC taktowany częstotliwością 350 MHz pozwala osiągnąć bardzo dobre odświeżanie i jakość obrazu.



Teraz czas przejść do szczegółów technicznych, które tak znacząco odróżniają poszczególne wersje nowego produktu. Voodoo3 2000 jest najprostszym modelem. Jako

(według instrukcji są wprowadzane z nim kompatybilne, ale żadne oprogramowanie nie potrafi z tego na razie skorzystać). 3dfx tłumaczy to

jedyna sprzedawana jest w odmianach współpracujących zarówno z magistralą AGP, jak i PCI. Jest to podyktowane przeznaczeniem akceleratora nie tylko dla zapalnych graczy, którzy zawsze mają najnowszy sprzęt, ale także okazjonalnie odpalających jakąś gierkę ludzi w biurach itp. Główny układ taktuje zegar o częstotliwości 143

MHz, co jeszcze rok temu było nieosiągalnym ideałem, a dzisiaj stanowi raczej niewielką wartość. Wraz z 16 MB pamięci SDRAM pozwala to na narysowaniu 6 milionów trójkątów i 286 megatexteli na sekundę. Jednak główną zaletą Voodoo3 2000 jest jego atrakcyjna cena, która jak na nowy produkt nie jest wygórowana. Głównym reprezentantem nowej rodziny kart 3dfx jest Voodoo3 3000. Jest to już w pełni wydajny akcelerator, przeznaczony dla najbardziej wymagającego użytkownika. Nie są dostępne modele ze złączem PCI, gdyż nie pozwalałoby ono już

Najmocniejszym modelem Voodoo3 jest 3500. W założeniach miała to być maszyna dla najbardziej wymagających zastosowań. Zwiększono

tutaj po raz kolejny częstotliwość, która osiągnęła astronomiczną wartość 183 MHz. Takiego obciążenia nie wytrzymałyby pamięci SDRAM, więc zmieniono je na

żadnym dotychczas produkowanym akceleratorem i jedynie nowa Riva TNT być może jej dorówna. Poza tym wyniki są zdecydowanie mniej zależne od rozdzielczości i szybkości procesora. Zauważcie, że często w 800x600 Voodoo3 pracowało tylko minimalnie wolniej niż w 640x480. Dodatkowo, im wolniejszy CPU komputera, tym korzystniejsze jest porównanie z konkurencją. Jest to warte zauważenia, gdyż dotychczas (nawet w Voodoo2) zmiana procesora na słabszy wywoływała dramatyczny spadek wydajności. W przypadku Voodoo3 jest on do zaakceptowania.

Muszę powiedzieć, że oprócz szybkości, niewiele mnie w nowych kartach zaskoczyło. Praktycznie nie zmieniony engine renderujący zaczyna coraz bardziej odstawać od konkurencji. Na szczęście niewiele osób ma podobne zdanie. Dlatego Voodoo3 sprzedaje się jak ciepłe bułeczki. Wersja 2000 ma naprawdę bardzo korzystny stosunek wydajności do ceny, a 3000 pozwala bogatym maniakom rozkoszować się Quakiem w najwyższych rozdzielczościach. Czekam z niecierpliwością na Voodoo3 3500, a także na Voodoo4, a tymczasem czas zmienić akcelerator na nowszy, i Voodoo3 będzie stanowił jedną z bardzo poważnie rozważanych opcji.

3dfx Voodoo3 2000 Cena (z VAT): 630 zł
3dfx Voodoo3 3000 Cena (z VAT): 1020 zł
Dostarczył: TCH Components, 02-256 Warszawa,
al. Krakowska 110/114, tel. (0-22) 868-22-25, fax 868-22-52
www.tch.com.pl

osiągnąć pełnej wydajności. Główną zmianą jest zwiększenie częstotliwości taktowania do 166 MHz, co jest już bardzo przyzwoitym wynikiem. Bez zmian pozostał rozmiar i rodzaj pamięci - 16 MB SDRAM. W tej wersji daje się zauważyć brak wiatraczka na układzie. Pomimo zastosowania dość dużego radiatora, całość grzeje się niemalosiermiennie. Jednak w trakcie testów nie wpływało to w żaden sposób na szybkość pracy karty.

SGRAM, które dodatkowo poprawiają wydajność. Niestety, wersja ta istnieje na razie jedynie na papierze i nie wiadomo, kiedy pojawi się w sprzedaży. Nie jest też znana cena, ale sądząc po wartości modeli 3000, będzie równie astronomiczna, co wydajność karty.

Tyle teorii. Po odpaleniu kart zmieniłem nieco zdanie o nich. Na bok poszedł 16-bitowy rendering, a na jego miejsce wskoczyły liczby zakończone słowem "fps". Wydajność nowych kart, szczególnie modelu 3000, jest wręcz oszałamiająca. Nie da się jej porównać z

Nowości sprzętowe

produktu na Europę w firmie Creative. "Korzystając z naszego doświadczenia w dostarczaniu wyjątkowych technologii multimedialnych i zdolności do dostarczania solidnych, wysokiej jakości produktów, firma Creative stworzyła rozwiązanie spełniające wymagania komputerów średniej klasy".

Nowy napęd CD-RW firmy Creative potrafi zapisywać płyty CD-R z czterokrotną prędkością, płyty CD-RW z podwójną prędkością, a płyty CD-ROM odczytuje z dwudziestoczworokrotną prędkością (3.600 KB/sec), co czyni go szybkim i prostym narzędziem do przenoszenia plików dokumentów czy muzyki. Dodatkowo Blaster CD-RW wykorzystuje bezpośredni dostęp do pamięci (DMA), by uzyskać wyższe szybkości przesyłania danych i niższe obciążenie procesora. Blaster CD-RW może odczytywać różne standardy płyt, między innymi: CD-Audio, CD-ROM, CD-ROM XA, Photo CD, CD-R, CD-RW i Video CD. Napęd CD-RW wygląda tak jak każdy inny napęd CD-ROM, instaluje się go i używa również podobnie, tak więc użytkownicy mogą nie tylko tworzyć nowe płyty, ale również odtwarzać płyty CD-Audio, wykorzystywać popularne programy lub odczytywać inne płyty CD-R i CD-RW.

www.soundblaster.com



Boom na przenośne odtwarzacze MP3 trwa. Właśnie kolejny producent, Samsung, ogłosił wprowadzenie urządzenia tego typu do swojej oferty. Ma to być najmniejszy i najlżejszy odtwarzacz, a przy tym ma dysponować jednym z najbogatszych zestawów funkcji. Yepp, bo tak nazywa się owe cudo, posiada wbudowane radio-FM, kompletny zestaw funkcji MP3, a także możliwość bezpośredniego nagrywania dźwięku poprzez wbudowany mikrofon. Standardowo Yepp będzie wyposażony w 40 MB pamięci, którą można rozszerzyć do 74 MB przy użyciu standardowych kart.

www.sec.samsung.com

Firma Creative Technology, Ltd. poinformowała dzisiaj o wprowadzeniu LiveWare 2.0 - najnowszej wersji oprogramowania LiveWare. LiveWare 2.0 rozbudowuje możliwości oferowane użytkownikom przez karty Sound Blaster Live! i Sound Blaster Live! Value. LiveWare 2.0 wykorzystuje programową konstrukcję procesora EMU10K1 - silnego procesora dźwięku stanowiącego serce kart serii Sound Blaster Live! - by udostępnić obecnym i nowym użytkownikom całkowicie nowy poziom doznań, tylko poprzez aktualizację oprogramowania.

Dzięki LiveWare 2.0 użytkownicy kart Sound Blaster Live! i Live! Value otrzymują większe możliwości tworzenia muzyki i znacząco udoskonalone technologie Environmental Audio i pozycyjnego dźwięku przestrzennego dla gier.

Test	Kategoria	Jednostka	3dfx Voodoo3 2000	3dfx Voodoo3 3000	ATI Rage 128	nVidia Riva TNT	3dfx Voodoo2	3dfx Banshee
GL Quake	640x480	fps	50,40	84,90	88,10	82,76	67,50	70,20
	800x600	fps	52,00	82,40	59,60	55,69	41,60	45,70
	1024x768	fps	37,30	41,70	35,90	36,55	x	27,80
Quake II	640x480	fps	73,40	73,70	54,10	46,98	73,30	58,60
	800x600	fps	69,50	72,70	53,70	45,13	54,90	40,00
	1024x768	fps	52,20	57,80	41,40	36,86	x	25,10
	1600x1200	fps	27,50	29,10	20,00	x	x	x
Turok	D3D 640x480	fps	79,80	81,40	92,90	46,11	82,00	78,30
	D3D 800x600	fps	64,60	72,60	80,20	34,87	59,00	58,80
	OGL 640x480	fps	89,30	92,10	x	x	88,80	102,00
Turok 2	640x480	fps	49,70	50,40	39,70	x	39,60	38,30
	800x600	fps	49,60	50,30	39,30	x	37,80	37,50
	1024x768	fps	47,20	47,90	35,80	x	x	32,80
Incoming 16 bit	640x480	fps	74,79	75,12	64,33	39,37	76,03	76,94
	800x600	fps	69,78	74,68	43,34	39,39	56,65	62,22
	1024x768	fps	43,18	48,94	35,38	36,78	x	40,16
3D Mark 99 Max 800x600x16 2698,00		3DMarks	2863,00	2824,00	2821,00	x	2472,00	
Final Reality	3D	R Marks	3,87	3,84	3,68	3,97	4,15	4,28
Final Reality	2D	R Marks	3,42	3,42	3,47	3,35	x	3,59
Final Reality	Overall	R Marks	3,85	3,82	3,82	3,77	x	4,23

Nowości sprzętowe

LiveWare 2.0 oferuje również inne kluczowe możliwości: wsparcie dla odtwarzania plików MP3, poprawianie brzmienia dźwięku MP3 poprzez ustawienia Environmental Audio i prostszy w użyciu interfejs użytkownika oraz dodatkowe opcje umożliwiające połączenie z szeroką gamą urządzeń elektronicznych.

Program aktualizacji LiveWare został stworzony, by zaoferować nowe możliwości i udoskonalone oprogramowanie obecnym właścicielom kart Sound Blaster Live! i Sound Blaster Live! Value. Jest to możliwe dzięki możliwości przeprogramowywania procesora dźwięku EMU10K1 stosowanego w rodzinie kart Sound Blaster Live! Program LiveWare chroni inwestycję w karty Sound Blaster Live! poprzez zaoferowanie nowych możliwości i programów, które wprowadzają najnowsze technologie, wydłużając okres, przez który karta może być z powodzeniem wykorzystywana.

Cechy LiveWare 2.0

- Udoskonalony mechanizm dźwięku przestrzennego - nowy mechanizm generowania dźwięku przestrzennego zapewnia doskonale pozycjonowanie skupionych źródeł dźwięku z uwzględnieniem kwestii wysokości, ścian i przeszkód, a także udoskonalone pozycjonowanie dźwięku przestrzennego w konfiguracjach z dwoma i czterema głośnikami, oraz przy wykorzystaniu słuchawek.
- 32 akcelerowane kanały dźwięku przestrzennego - sprzętowa akceleracja pozycjonowanego dźwięku przestrzennego dla maksimum 32 źródeł dźwięku naraz.
- 80 zaprogramowanych ustawień Environmental Audio - nowe zaprogramowane ustawienia środowisk oparte na nowych algorytmach oferują bogatsze możliwości dla starych gier, dźwięku z CD i z Internetu, np. MP3.
- 1.024 głosy PCI - liczba ta stanowi podwojenie obecnej liczby głosów MIDI.
- Nowy program Creative Recorder - zapewnia łatwe nagrywanie cyfrowego dźwięku.
- Sterowanie głośnością przednich/tylnych głośników - umożliwia zbalansowanie głośności między przednimi i tylnymi głośnikami poprawiając brzmienie Environmental Audio.
- Nowy program MiniDisc Center - LiveWare 2.0 dodaje moduł MiniDisc do porządkowania nagrań w albumy i przenoszenia ich na MiniDiski i z MiniDisców (funkcja ta wymaga dodatkowego modułu cyfrowego wejścia/wyjścia).
- Creative Surround Mixer - ten nowy program łączy trzy osobne elementy sterowania w jednym scentralizowanym module sterującym pozwalającym wybierać ustawienia Environmental Audio.
- Live!Surround - Live!Surround łączy kartę Sound Blaster Live! z zestawem kina domowego, umożliwiając odtwarzanie Environmental Audio i gier DirectSound3D.
- Przepuszczenie AC-3 - dzięki aktualizacji LiveWare 2.0 użytkownicy mogą korzystać z dźwięku Dolby Digital (AC-3) w filmach DVD, wykorzystując wprowadzane w najbliższej

Twincomm 56K PCI Modem

Wydajność za rozsądną cenę

W poprzednim numerze opisywaliśmy zewnętrzny modem rozpoczynając działalność na polskim rynku firmy Twincomm. Teraz przyszła pora na wersję wewnętrzną, która zainteresuje domowych użytkowników Internetu.

J-L-P

Modem ten jest konstrukcją najnowszej generacji, która obecnie nie ma doskonalszej konkurencji. Wykorzystuje on do komunikacji z komputerem magistralę PCI, dzięki czemu jest w pełni zgodny ze standardem Plug and Play, a duża przepustowość szyny zapewnia maksymalnie wydajne surfowanie. Już na pierwszy rzut oka daje się zauważyć, że płytka Twincomm jest bardzo mała, co

Modem Twincomm może pracować zgodnie ze standardami K56flex lub V.90. Daje to dużą elastyczność w zastosowaniach i pozwala na pracę z prędkością 56Kbps w praktycznie wszystkich dzisiaj spotykanych systemach. Urządzenie obsługuje także protokoły korekcji i kompresji danych MNP2-4 oraz MNP5, dzięki czemu przesyłanie informacji odbywa się szybko i bezbłędnie. Trochę brakuje funkcji voice, ale według mnie jest to dobre rozwiązanie, gdyż ktoś, kto z nich nie korzysta (np. ja) nie musi płać za dodatkowe elementy,

przesyłania faksów, a także tekstowy terminal do łączenia się z systemami BBS itp.

Twincomm 56K PCI Modem jest rozwiązaniem łączącym w sobie wysoką wydajność i niską cenę. Dzięki tej ostatniej będzie on dostępny dla większości domowych użytkowników Internetu i

pozwoli im na możliwie najbardziej wydajną pracę. Być może brak rozbudowanych funkcji nie czyni go

świadczy o bardzo wysokiej jakości wykonania. Potwierdza to także zastosowanie układu znanej w świecie telekomunikacji amerykańskiej firmy Lucent. Na płytce znalazły się oczywiście także złącza do podłączenia linii i telefonu oraz mały głośniczek,

które są mu i tak do niczego nie przydatne. Modem Twincomm jest zaopatrzony w zestaw sterowników do najpopularniejszych systemów operacyjnych (np. Windows 95/98, czy Windows NT) oraz w komplet oprogramowania. Składa się nań przede wszystkim program do

idealnym dla profesjonalistów, ale zdecydowana większość "zwykłych" ludzi będzie z niego w pełni zadowolona.

Twincomm EP-R56E Cena (z VAT): 220 zł
Dostarczyć: TCH Components 02-256 Warszawa,
al. Krakowska 110/114 tel. (0-22) 868-22-25, fax. 868-22-52
www.tch.com.pl

X Seria Gamepadów

Nie musisz rezygnować z dobrej jakości, nawet jeśli mało zarabiasz. Saitek rozszerzył badania, rozwinął program oraz produkcję i stworzył wspaniałą bazę padów dla każdego.



X6-33M

Ośmioprzyciskowy, multifunkcyjny Pad

Bije najlepsze wśród najlepszych. Pad ten oferuje najbardziej rozwinięty projekt i cechy zawierające cyfrowe i analogowe funkcje, 6 przycisków „fire”, 2 spusty, pad mikro-przełącznik, minikontroler i przepustnicę!

X6-34



Ośmioprzyciskowy PC Pad
Doskonały dla szybkich gier

X6-30



4 Button PC Game Pad

Oparty na najlepszym projekcie X6-31m. X6-30 jest komfortowy, trwały.

X6-31m



Sześcioprzyciskowy pad

Jako najlepszy pad oferuje wyjątkowy komfort i funkcjonalność. Zapewnia szybkie sterowanie grą. Masz możliwość wyboru indywidualnego trybu turbo lub auto fire.

X6-32 m



Ośmioprzyciskowy PC Pad

Wiodący pad dla dzisiejszych szybkich rozwijających się gier. Wyjątkowy, komfortowy styl z ręczną dźwignią, ergonomicznie usytuowane przyciski „fire” (4 w pozycji spustu) i każdy z osobnym wyborem turbo/auto fire, na mikroprzełącznikach (przycisk kolebkowy)

DYSTRYBUCJA I SPRZEDAŻ



*my wiemy
co jest
grane!*

 **Saitek**™

„LAN SER” 82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a
tel.: (0-55) 233-59-44, fax: (0-55) 233-93-65
Proszę o przysłanie katalogu firmy Saitek
Imię.....
Nazwisko.....
Miejscowość.....
ulica.....
Kod poczt.....

Nowości sprzętowe

przyszłości oprogramowanie Soft-DVD oraz cyfrowy zestaw głośnikowy Dolby Digital, taki jak Cambridge SoundWorks DeskTop Theater 5.1 lub odbiornik Dolby Digital.

- Wsparcie dla MP3 i Enhanced Digital Entertainment.

- Creative PlayCenter - ta nowa wersja programu PlayCenter pozwala na odtwarzanie popularnych formatów dźwięku i dodanie ustawień środowiska - teraz również przy odtwarzaniu plików MP3. Ten przyjazny dla użytkownika program zapewnia automatyczne wsparcie dla technologii SoundFont przy odtwarzaniu plików MIDI, pozwalając na niczym nie zakłócone korzystanie z technologii Creative SoundFont.

- Ponad 30 zaprogramowanych efektów specjalnych poprawiających brzmienie muzyki w plikach MP3 - Efekty specjalne i ustawienia EQ dla różnych rodzajów muzyki czynią z karty Sound Blaster Live! doskonałe rozwiązanie dla osób korzystających z internetowej muzyki i nagrań MP3. Efekty te, dostępne w Creative Launcher, mogą być również stosowane niezależnie przy korzystaniu z dowolnego popularnego dekodera lub odtwarzacza MP3.

Live!Ware 2.0 będzie dostępne na płytach CD za równowartość 14,95 dolarów + VAT 22% (wraz z kosztami pakowania i przesyłki) w Creative Shopping Zone pod adresem www.store.europe.soundblaster.com. Ograniczona wersja może zostać również być pobrana bezpłatnie, począwszy od 12 maja. Oprogramowanie Live!Ware 2.0 jest obecnie dostępne jedynie po angielsku.

www.soundblaster.com/livewire



Umax Technologies Inc. oddział w Holandii, poinformował właśnie, że według najnowszych danych za pierwszy kwartał '99, firma Umax posiada największą część rynku skanerów w Stanach Zjednoczonych. Umax sprzedał więcej skanerów niż HP, Microtek, Mustek czy Canon, osiągając tym samym 24,3% rynku. Dane zostały potwierdzone i opublikowane przez PC Data. Tonko de Wit - dyrektor marketingu na Europę firmy Umax - stwierdził, że są to bardzo obiecujące cyfry: kolejnym rynkiem, który chce zdobyć Umax jest Europa. Swoją pozycję Umax chce utwierdzić nowymi modelami skanerów Astra 2000, 2100, 1600XL, Powerlook 3000 i serią Mirage. Produkty Umax odznaczają się doskonałą jakością, bezawaryjnością, doskonałym oprogramowaniem oraz wsparciem ze strony producentów oprogramowania. To właśnie te atuty pozwoliły stworzyć w Stanach tak duży rynek dla skanerów Umax. Nowe modele zostaną wprowadzone na rynek europejski na początku lata '99.

www.tornado.com.pl

Creative WebCam2

Otwórz oczy swojemu komputerowi

Świat Internetu rozbija się do bardzo poważnych rozmiarów. Coraz częściej stykasz się o kolejnych pomysłach rodem z filmów science-fiction wchodzących w fazę seryjnej produkcji. Podobnie stało się z pomysłem wideofonu. Praktycznie każdy szanujący się obraz sci-fi przedstawia tego typu urządzenie. Jednak od pewnego czasu obserwuje się spadek zainteresowania twórców tym wynalazkiem. Wszystko za sprawą wspomnianego Internetu.

J-L-P

Dzięki dostępowi do globalnej sieci i upowszechnieniu się urządzeń do przechwytywania obrazu, w chwili obecnej praktycznie bez żadnego problemu można rozmawiać z kimś na drugim końcu świata. Rozmawiać, widząc go na ekranie monitora i placąc jedynie za rozmowę lokalną. Właśnie tego typu rzeczy umożliwiła zastosowanie nowej kamery komputerowej firmy Creative. Urządzenie o nazwie WebCam2 jest skierowane praktycznie wyłącznie do użytkowników sieci. Można to wywnioskować z dostarczonego oprogramowania, parametrów technicznych oraz atrakcyjnej ceny.

WebCam2 jest podłączany do komputera dwoma kablami. Główny, połączony z portem LPT, służy do przesyłania danych. Drugi, wpinany do portu klawiatury zapewnia zasilanie kamery. Dlatego nie trzeba się

pracował on w standardzie EPP lub ECP. Co prawda można używać kamery razem z portem SPP, ale obniża to wydajność. Na szczęście praktycznie wszystkie komputery, poczynając od staruszka 486, posiadają już odpowiednie możliwości. Do kamery jest także dostarczony zewnętrzny mikrofon, który umożliwia też wykorzystanie dźwięku. Warto wspomnieć jeszcze o kilku drobiazgach związanych z mechaniczną konstrukcją kamery. Część z obiektywem może się poruszać w pionie, dzięki czemu nie trzeba się martwić o centralne ustawienie urządzenia. Dodatkowym atutem tego rozwiązania jest możliwość schowania "elektronicznego oka" do specjalnej wnęki, przez co zdecydowanie mniej brudzą się soczewki. Ważny jest także otwór do mocowania na statywie. Przy jego pomocy można ustawić kamerę w stabilnej pozycji w dowolnym miejscu.



martwić o żaden zasilacz. Oczywiście, wpięcie WebCama pomiędzy komputer a klawiaturę nie zakłóca w żaden sposób pracy tej ostatniej. Zastosowanie do komunikacji portu drukarki wymaga, aby



WebCam2 ma całkiem przyzwoite możliwości. Potrafi nagrywać pojedyncze klatki w

rozdzielczościach dochodzących do 704x576 w pełnej 24-bitowej paletce kolorów. Sekwencje wideo mogą być przechwytywane maksymalnie w 352x288, ale osiągnięcie przyzwoitej prędkości 15 fps możliwe jest dopiero w o połowę niższej rozdzielczości. Jednak takie było założenie producenta. Po pierwsze, liczy się niska cena, a po drugie, rzadko kiedy łącza internetowe pozwalają na transmisję danych z prędkością dostateczną do przesyłania tak dużych obrazów.

Ważną częścią pakietu jest dostarczone oprogramowanie. Składa się ono z kilku oddzielnych tytułów, z których każdy jest przeznaczony do innego typu działalności. Po pierwsze, do internetowych pogaduszek służy pakiet Creative Video WebPhone. Pozwala on na połączenie się dwóch ludzi i prowadzenie bezpośredniej

rozmowy z przekazem fonii i wizji. Interfejs programu ma postać podobną do telefonu komórkowego, co ma pomóc użytkownikom przemóc wszelkie opory związane z użytkowaniem Internetu. WebPhone jest programem dosyć uniwersalnym. Oprócz zwykłej rozmowy, umożliwia prowadzenie dyskusji w trybie tekstowym oraz wysyłanie listów e-mail zawierających przekaz wideo.

Drugim, dużym programem jest MediaStudio 2.5 VE. Jest to profesjonalny pakiet przeznaczony do obróbki sekwencji filmowych.



Umożliwia wprowadzenie wielu ścieżek wideo oraz dodawanie rozmaitych efektów specjalnych. MediaStudio jest w pełni profesjonalnym narzędziem, często dodawanym do drogich kart edycyjnych. Dzięki niemu nawet początkujący użytkownik będzie w stanie stworzyć interesujący zmontowany klip filmowy, którego będą mu zazdrościć przyjaciele, do których wyśle go poprzez e-mail. Pozostałe tytuły są drobnymi dodatkami, które jednak często ułatwiają życie.

Creative WebCam2 jest urządzeniem prostym. Z definicji jego przeznaczenie opiera się na prowadzeniu dyskusji poprzez sieć. Można go jednak także używać do nagrywania i edytowania niewielkich sekwencji wideo. Jednak główną zaletą tej kamery jest jej niewielka cena. Udostępnia ona dodanie oczu komputerom nawet mniej zamożnych użytkowników. A wszystko, jak przystało na Creative, bardzo porządnie zrobione i bezbłędnie działające.



Nowości sprzętowe

Wrocławska firma AB wprowadza na rynek nowy model płaskiego monitora LCD - HVISION 150. Wyposażony jest on w 15-calowy kolorowy wyświetlacz typu TFT o rozdzielczości 1024 x 768 pikseli, współczynnik kontrastu wynosi 350 do 1, natomiast jasność - 250 cd/m², co pozwala na czyste i wiarygodne odwzorowanie obrazów. Zgodność ze standardem Plug & Play powoduje, że jest bardzo prosty w instalacji i nie wymaga żadnych dodatkowych kart lub driverów. Jedną z głównych zalet jest oszczędność miejsca, jaką zachowujemy w miejscu pracy. Udogodnieniem jest również podstawa umożliwiająca regulację pochyleń ekranu. Panel HVISION został przystosowany do zastosowań multimedialnych - wyposażono go w dwa budowane 1-watowe głośniki oraz mikrofon. Zgodny jest ze standardami bezpieczeństwa UL, CSA, TÜV-GS, FCC-B, CE, TCO 92/95. Natomiast zgodność z normami Vesa DPMS sprawia, iż panel ten charakteryzuje się bardzo niskim poborem energii. Na szczególną uwagę zasługuje bardzo atrakcyjna cena - w detalu panel HVISION 150 kosztuje 4400,00 zł.

www.ab.pl



ul. Stroma 43a 01-100 Warszawa
Tel. 0-22 36 88 11, 0-604 876 312

Poniedziałek-piątek
11.00 - 18.00

KOMPUTERY PC ZESTAWY PROMOCYJNE

BESTSELLER PC - 2009 zł

Intel Celeron 366, płyta 100MHz AT, grafika SIS 620 8MB AGP, 56MB RAM, HDD 4.3GB, CD-ROM 40x, dźwięk 32bit PCI, klawiatura, mysz, midi tower AT, głośniki 80W, monitor Daytek 15" cyfrowy OSD, dodatkowy modem 56k PCI - 49zł

BESTSELLER MEDIA PC - 2769zł

Intel Pentium II 400, płyta BX 100MHz ATX, grafika Mpaact 8MB AGP+sprzętowy odtwarzacz DVD, napęd DVD 4x, dźwięk Dolby Surround 3D, klawiatura, mysz, midi tower ATX.

Dostawa komputerów Bestseller - 60zł

ZESTAWY STANDARDOWE BEZPŁATNA DOSTAWA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU !!!

Każdy zestaw zawiera: klawiaturę, mysz, głośniki 60W, PTS-DOS 6.7, zestaw sterowników i gier.

MULTIMEDIA PC - do biura

Płyta 100MHz MVP3, grafika S3 Trio3D 4MB AGP, 32MB RAM, HDD 3.2GB, CD-ROM 40x, dźwięk 16bit midi, tower AT, z procesorem: Winchip 200MMX 1449zł, Winchip 240 33 1469zł, AMD K6-2 300 1549zł, AMD K6-2 350 1599zł

GAMER PC - do domu

Płyta 100MHz BX Pro, grafika SIS 6326 8MB AGP, 32MB RAM, HDD 4.3GB, CD-ROM 40x, dźwięk 16bit, midi tower AT, z procesorem: Celeron 400 1849zł, Celeron 466 2199zł, Pentium III 400 2299zł, Pentium III 450 2499zł

EXPERT PC - dla wymagających

Płyta 100MHz ATX BX, grafika S3 Savage 8MB AGP, 64MB RAM, HDD 6.4GB, CD-ROM 40x, dźwięk Sound Blaster PCI64, midi tower ATX, z procesorem: Pentium II 400 2699zł, Pentium III 450 2899zł, Celeron 400 2199zł, Celeron 466 2599zł

Także dowolne inne konfiguracje,
2 lata gwarancji na jednostkę centralną
Zestawy standardowe nie są plombowane !!!

**SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
TAKŻE NA RATY
CAŁY KRAJ !!!**

PERYFERIA SKANERY

Mustek Paragon 6000i N	- 239zł
Mustek Paragon 6000P	- 219zł
Mustek ScanExpress 600 USB	- 369zł
Mustek ScanExpress 1200 ED	- 299zł
Mustek ScanExpress 6000i SP	- 419zł
Mustek ScanExpress 1200SP	- 419zł
Mustek ScanExpress 1200SP	- 569zł
Plustek OpticPro 6400P	- 215zł
Plustek OpticPro 9636T	- 429zł
Plustek OpticPro 1200BT	- 489zł
Plustek OpticPro A3	- 910zł

MONITORY cyfrowe:

Daewoo Daytek 15" OSD (promocja)	- 560zł
Daewoo Daytek 17" OSD	- 850zł
LG 520 Si 15" (promocja)	- 589zł
LG 571 OSD 15"	- 639zł
LG 771 OSD 17" (promocja)	- 999zł
LG 785T Flatron 17"	- 1649zł
LG 910SC 19"	- 1940zł
Samsung 510b 15"	- 579zł
Samsung 510b 15"	- 769zł
Samsung 710b 17" (promocja)	- 1039zł
Samsung 710b 17"	- 1329zł
Samsung 700p+ 17"	- 1639zł
Samsung 900p 19"	- 2129zł

DRUKARKI ATRAMENTOWE KOLOROWE:

EPSON Stylus Color 360	- 369zł
EPSON Stylus Color 440	- 519zł
EPSON Stylus Color 640	- 659zł
EPSON Stylus Color 740	- 964zł
EPSON Stylus Color 850	- 1235zł
EPSON Stylus Color 960	- 1349zł
EPSON Stylus Color 1520	- 2615zł
Hewlett-Packard DJ 420	- 329zł
Hewlett-Packard DJ 695 (promocja)	- 539zł
Hewlett-Packard DJ 710C	- 765zł
Hewlett-Packard DJ 720C	- 939zł
Hewlett-Packard DJ 880C	- 1029zł
Hewlett-Packard DJ 895	- 1039zł
Hewlett-Packard DJ 1120C	- 1770zł
Hewlett-Packard LJ 1100A laserowa mono+	

Do każdego zestawu komputerowego
z monitorem na hasło "CD-Action"
joystick A4Tech GRATIS !!!

PODZESPOŁY

PAMIĘCI RAM:

SIMM EDO:	DIMM 100MHz
8MB - 52 zł	32MB - 110 zł
16MB - 110 zł	64MB - 195 zł
32MB - 210 zł	128MB - 399 zł

KARTY GRAFIKI AGP:

Diamond Viper V770 Riva TNT2 32MB	- 699zł
Diamond Viper V550 Riva TNT 16MB	- 399zł
STB VooDoo III 2000 16MB	- 469zł
STB VooDoo III 3000 16MB	- 699zł
STB Velocity 4400 Riva TNT 16MB	- 449zł
Creative VooDoo Banshee 16MB	- 339zł
Creative VooDoo II 12MB akcelerator	- 349zł
Asus AGP-V3200 Banshee 16MB	- 399zł
Asus AGP-V3400 TV InOut Riva TNT 16MB	- 549zł
Asus AGP-V3500 TV InOut Riva TNT2 32MB	- 839zł
S3 Trio 3D 4MB	- 89zł
S3 Savage 3D 8MB TV out	- 189zł
S3 Savage4 32MB	- 499zł

TUNERY TELEWIZYJNE PCI:

Zoltrix TV Max (teletext)	- 190zł
PixelView (teletext, radio, pilot)	- 285zł

KARTY DŹWIKOWE:

Sound Blaster PCI 64	- 89zł
Sound Blaster PCI 128	- 139zł
Sound Blaster Live! Value	- 219zł
Sound Blaster Live! Box	- 639zł

TWARDE DYSKI:

Samsung 2.1GB	- 299zł
Samsung 4.3GB	- 399zł
Samsung 6.4GB	- 459zł
Samsung 8.6GB	- 489zł
Samsung 12.9GB	- 779zł

NAPĘDY CD-ROM, DVD-ROM:

CD-ROM LG 40x	- 365zł
DVD-ROM Samsung 6x	- 399zł

NAGRYWARKI CD-RW:

Philips CDD 3116 2x26	- 799zł
HP 7570i + www	- 840zł
HP 7510e + zewn.	- 1209zł
HP 8100i 8x24	- 1199zł

ZASADY SPRZEDAŻY

Oferowane przez naszą firmę artykuły można zamawiać telefonicznie lub listownie i odebrać w siedzibie firmy lub mogą zostać dostarczone do Klienta w ciągu 7 dni roboczych przesyłką zwykłą (koszt 10 zł) lub 2 dni roboczych przesyłką ekspresową (koszt 30 zł). Planując

SPRZEDAŻ RATALNA

Kredytobiorca powinien przedstawić dwa dokumenty: tożsamość: dowód osobisty oraz drugi dokument poświadczający tożsamość wydany przez instytucję państwową zawierający zdjęcie oraz numer, np. paszport, legitymacja, ubezpieczenie, prawo jazdy itp. oraz: - zaświadczanie o średnim dochodzie z ostatnich 3 miesięcy z zakładu pracy (dla osób zatrudnionych na stałe na podstawie umowy o pracę), - decyzja o przyznaniu renty lub emerytury oraz trzy ostatnie odcinki świadczeń (emeryci, renciści), oraz kserokopie tych dokumentów, - co najmniej 5% wartości zamawianego sprzętu.

Jeżeli kredytobiorca jest zamieszkałym poza terenem dawnego województwa warszawskiego zawarcie umowy kredytowej musi odbyć się w miejscu zamieszkania kredytobiorcy (koszt 80zł). Wzrost naszego przedstawiciela można zamówić telefonicznie, podając przy tym wszystkie dane do umowy kredytowej. Sprzęt zostanie dostarczony przez firmę kurierską. Spędzając w czasie 3 dni roboczych od daty umowy 17,5% dla kredytu do 12 miesięcy, 19,5% dla kredytu do 24 miesięcy.

ROczne oprocentowanie KREDYTÓW:

FAX - MODEMY

Zoltrix Phantom 56K PCI	- 37zł
Zoltrix Spirit 56K PCI	- 139zł

PLYTY GŁÓWNE

Asus, A-Trend, PC Chips, Soyo, Zida	
-------------------------------------	--

PROCESORY:

Intel Pentium III/III	
Intel Celeron	
AMD K6-2 3DNow	

Wszystkie ceny bez podatku VAT 22% w tym w dniu 01.06.1999r. mogą ulec zmianie bez powiadomienia.

Zawsze aktualną ofertę znajdziesz:
Telewizja Polska Program II
Telefagenta strona 451

Nowości sprzętowe



Kolejną nowością w ofercie firmy Creative Labs jest karta dźwiękowa Sound Blaster 16 PCI. To następca modelu Sound Blaster Vibra 16 ISA. Zasadnicza różnica polega na rodzaju złącza - najnowszy model posiada złącze PCI. Udoskonalone zostały także parametry techniczne. Nowa karta posiada 128-głosowy syntezytor dźwięku, jednostkę wspomaganą cyfrowych efektów "pogłosu" i chórów. W firmowym opakowaniu znajdują się drivery, programy do obróbki dźwięku oraz zestaw próbek dźwięków 2MB, 4MB i 8MB. Częstotliwość próbkowania wynosi 5kHz - 48kHz z precyzją 16-bitową. Karta posiada pełną obsługę trybu full-duplex, wbudowane złącza mikrofonowe, port joystick MIDI, wejścia uniwersalne i liniowe, wyjście głośnikowe, złącze wejściowe CD-ROM Audio typu MPC-3. Nowa propozycja firmy Creative Labs pozwoli graczom na jeszcze lepszą i bardziej atrakcyjną obsługę funkcji dźwięku przestrzennego w grach standardu Direct Sound firmy Microsoft oraz standardu Direct Sound 3D dla dwóch głośników. Cena detaliczna karty Sound Blaster 16 PCI sugerowana przez dystrybutora to ok. 217,00 zł + VAT.

www.ab.pl



W sprzedaży pojawiła się już najnowsza karta graficzna firmy Diamond - Viper 770 Ultra. Jej sercem jest najnowszy procesor nVidia Riva TNT2 Ultra taktowany częstotliwością 183 MHz. Współpraca on z 32 MB pamięci, a do komunikacji z komputerem wykorzystuje magistralę AGP4x. Zintegrowany RAMDAC o prędkości 300 MHz pozwala uzyskać bardzo stabilny obraz i wysokiej częstotliwości odświeżania nawet w najwyższych rozdzielczościach. Ciekawe są także opcje współpracy z panelami LCD oraz z wieloma monitorami.

www.cadena.com.pl

Samsung jako drugi producent (po Nokii) wprowadza hybrydę palmtopa, menedżera kontaktów i telefonu komórkowego. Zwykła komórka jest wspomagana przez silny procesor i 32-bitowy system operacyjny. Duży, dotykowy wyświetlacz zajmuje większą część obudowy. Integracja komputera z telefonem



Can Turbo Wheel PC-801

Kierownica z gamepadem - 2 w 1

Otrzymaliśmy ostatnio do przetestowania urządzenie mało znanej na polskim rynku firmy Can Technology. Jest to kierownica oznaczona kodową nazwą PC-801. Przeznaczona ją dla zapaleńców wyścigów samochodowych, jednak posiada także funkcje przydatne do grania w nieco "mniej wyrafinowane" gry.

J-LP

Konstrukcja kierownicy ma sprawiać wrażenie prawdziwej kolumny kierownicy. Całość wykonano z czarnego, błyszczącego plastiku - niestety, również uchwyty, co nie najlepiej odbija się na wygodzie przy dłuższym graniu. Bardzo dobrym pomysłem jest zastosowanie potężnych uchwytów do przytrzymywania urządzenia na biurku. Dzięki dwóm długim ramionom, które przykręca się do stołu, praktycznie nie można zmienić położenia całości. Nawet przy najbardziej ekstrawaganckich manewrach, PC-801 pozostaje dokładnie w tym miejscu, w którym została przykręcona. Na przestrzeni ostatnich lat można było obserwować ciekawą ewolucję urządzeń do montażu kontrolerów gry. Pierwotnie były to przyssawki, które sprawdzały się fatalnie. Później wprowadzono małe ścisiki, które znacznie poprawiły sytuację, ale nadal czasami zawodziły. Obecnie zaczyna się stosować duże i często skomplikowane systemy, które idealnie



przytrzymują kierownicę i prędzej blat stołu odpadnie, niż kontroler się przesunie.

Kierownica przypomina co prawda bardziej wolant, ale jeździ się nią bardzo dobrze. Dzięki małemu oporowi kółka i dużym kącie skreśłu (blisko 180 stopni w każdą stronę) można się poczuć jak w dobrej klasy samochodzie ze wspomaganiem i dokładnie regulować skreślenie kół. Razem z kółkiem dostarczane są także pedały, które służą do wiadomych celów. Podłącza się je bezpośrednio do kierownicy, dzięki czemu całe urządzenie jest

kompatybilne ze wszelkimi możliwymi standardami. Pedały są nieco "staroświeckie", co objawia się tradycyjną konstrukcją wciskającą. Nie oddaje to zbyt dobrze jazdy prawdziwym samochodem, ale ważne, że jest. Ciekawym pomysłem jest połączenie funkcji kierownicy i gamepada. PC-801 może pracować w trybie PAD, w którym sterowanie ruchem odbywa się za pomocą małego kontrolera, umieszczonego na lewym ramieniu kierownicy. Do pozostałych zalet zalicza się także zdublowanie wszystkich czterech przycisków, dzięki czemu można je obsługiwać jedną lub obiema rękami. Oczywiście wszystkie klawisze mogą pracować w trybie Turbo, dzięki czemu uzyskuje się efekt ciągłego i szybkiego powtarzania wciśnięcia przycisku.

PC-801 jest prostym i niedrogim urządzeniem przeznaczonym dla miłośników symulacji wyścigów. Pomimo drobnych niedociągnięć spełnia swoje podstawowe zadanie, a dzięki trybie pracy PAD sprawdza się także w innych rodzajach gier.



Can PC-801 Cena (z VAT): 150 zł
Dostarczył: Sunnyline 62-081 Przeźmierowa, ul. Sojowa 5
tel. (0-61) 814-10-69, fax 814-10-70

SUPER SPRZEDAŻ WYŚYŁKOWA!

Każda → CZERWONA CENA → to.....szok! ←

W tym miesiącu polecamy



prowdzimy sprzedaż detaliczną, hurtową (także wysyłkową)

Gry:

Airline Tycoon PL	65,-
ALIEN VERSUS PREDATOR	149,-
Ancient Conquest PL	95,-
Andretti Racing	55,-
Armored Fist 2	55,-
Baldurs Gate PL (SCD)	145,-
Battle Chickamauga	159,-
Battle Isle 2 + Titans Legacy PL	29,5
Battle of Britain	165,-
Blond 2	65,-
Bridge 2000	79,-
C&C Covert operation	89,-
C&C Red Alert + Aftermatch + Counter...	125,-
C&C Tiberian Sun	najtaniej
Capitallan+	59,5
Carmagedon 2	146,-
Championship Manager 3	149,-
Civilization: Call to power	165,-
Commando: The Call of Duty	99,5
CONSAIR PL	139,9
Croc	59,-
Cyberstorm	69,-
Diablo	69,-
Diablo Hellfire	49,-
Die Hard Trilogy	45,-
Duke 2000	65,-
Dungeon Keeper	59,-
Dungeon Keeper 2 PL	najtaniej
Earth 2140+ misje	49,5
Encyklopedia XX wieku	165,-
Excessive speed	59,-
Expendable	155,-
Extreme Assault PL	29,5
IS	149,-
10 Ancestry	149,-
Wron 4.0	199,-
FIFA 99	145,-
Flight Pilot	69,-
Flag Soccer	39,-
Football World Manager	95,-
Freddy	35,-
Hampton	149,-
THE MEDIEVAL	49,5
Mythology	55,-
EX 3D	89,-
Quint	49,-
RY 4 u.2	25,-
RY BEZ PRZEMOCY	25,-

Gry dla 3dix	25,-
Gry w karty cz.1	25,-
Gry w karty cz.2	25,-
GRY Z GŁOWĄ	25,-
GTA+NitroRiders+Battle Zone	105,-
Half Life	155,-
Heroes of Might and Magic I	49,-
Heroes of Might and Magic III PL	145,-
Hexen II	59,-
Hopkins PL	69,-
Icarus PL	79,-
Imperium Galactica	59,-
Incoming	55,-
J.Angielski (Cartail)	49,-
Jack Orlando 2CD PL	45,-
JAGGED ALLIANCE PL	65,-
Knights & Merchants PL	49,5
Lands of lore 3	146,-
Lands of lore 3	146,-
Lego Konstruktor PL	najtaniej
Lego Loco PL	95,-
Lego Szachy PL	najtaniej
Lemmings Pak 2CD wer.PL	49,-
Lighthouse	69,-
Lomax pl	49,-
Mayday	45,-
MDK	55,-
Monkey Island Bounty Pack (3 gry)	165,-
Mortal Kombat 3	59,5
MORTYR	95,-
Moto Racer 2	139,-
Nascar Revolution	149,-
NBA 99	145,-
Need for Speed 3	145,-
NHL 99	140,-
Outpost 2	69,-
Pandemonium 2	89,-
Pinball i gry zręcznościowe	25,-
Populous 3 The beginning PL	145,-
Prawo Jazdy 2000	79,-
Rage of Mages	85,-
Realms of Arkania	45,-
Reah+AD 2044	159,-
Red Baron 3D	149,-
Redline Racer	59,5
Rival Realms PL	95,-
Rollcage	145,-
Rzeźnia czyli krwawe gierki	25,-
SAGA: RAGE OF VIKINGS	65,-
Savage Arena	95,-

Settlers 2 PL	39,5
Settlers 3 PL	145,-
Settlers III Misje PL	45,-
Shadows over Riva	45,-
SHOGGO	65,-
Sim City 2000	55,-
SIM CITY 3000 po polsku	145,-
Subculture	59,-
Świrus	49,-
Target 3D po polsku	55,-
Theme Hospital	59,-
Tipsomania	25,-
Toca 2	122,-
Ultra Pinball 3D	69,-
Viva Football	145,-
VULTURE PL	49,5
WWII Fighters	149,-
Wyścigi	25,-
Xgames Pro Boarder	149,-
X-Wing Alliance	199,-
Zork Grand Inquisitor	59,5

Pluty erotyczne:

Archiwa XXX coll.	25,-
Bzykanie na ekranie	25,-
Figlarne filmiki 1,2,3 po	25,-
Gorąca 3D-ika (Figlarne filmiki 1+2+3) 3CD	65,-
Gry hazardowe i erotyczne	25,-
Gry i zabawy erotyczne	25,-
Kiss xxx collection	35,-
Lula virtual baby	69,-
Made in Sextland vol. 1, 2, 3 (nowości)	25,-
Sex & Sex	25,-
Sex 24 h	25,-
Sex 4 U + Sex 4 U 2 + Sex 4 U 3	65,-
Sex z klasera konesera 1,2,3 po	25,-
Strip Poker Pro	49,-
Sriptease PL	59,5
Wet the sexy empire	99,-
Zestaw konesera (Sex z klasera 1+2+3) 3CD65,-	

Muzyka:

Future Wave	25,-
Klimatyczne brzmienia	25,-
Magic Music Maker v. 3.0	99,-
Magix Live Act DJ	65,-
Magix Music Studio v. 3.0	99,-
Midi power	25,-
Music Party System vol.1	25,-
Music Party System vol.2	25,-

Programy muzyczne	25,-
Techno Power	25,-
Wavy dla wymagających	25,-
Zakręcone rytmy i tapety muzyczne	25,-

Inne dekawy:

10.000 kilparów	25,-
AntivrenKil 8.0 + prog. sztyrujący	59,-
Biblioteka fontów	25,-
Eksplozja kilparów	25,-
Encyklopedia powszechna Fogra 99	95,-
Kreator WWW	25,-
Książka kucharska	49,-
Micrografix Designer 8.0+4.0	49,5
Micrografix Picture Publisher	49,5
Najlepsze kilparty	25,-
Oksfordzka Encyklopedia Historii L1 i L2	59,-
Photo & gif collection	25,-
PowerAddressManager Jr- baza danych	59,-
Prawo na CD	39,-
Samouczek ACCESS'97 (2CD)	99,-
Samouczek EXCEL'97 (2CD)	99,-
Samouczek Photoshop 5.0 (2CD)	99,-
Windows Draw 5.0	49,-

Dla dzieci:

Ace Ventura	69,-
Bolek i Lolek	49,-
Czarod. opowieści: Baba Jaga	49,-
Czarod. opowieści: Imo i Król	49,-
Czarod. opowieści: Mały Samuraj	49,-
Ene due rabe	25,-
Entleczek dla najmłodszych	25,-
Gry dla maluchów	25,-
Koziołek Matołek idzie do szkoły	49,-
Low Leon	49,-
Multimedialny Świat J. Brzechwy	69,-
Multimedialny Świat J. Tuwima	69,-

Nauka j.ang. seria Lang Master:

LM Pack Beginner 4 CD	99,-
LM Pack Intermediate 4 CD	99,-
LM Pack Elementary 4 CD	99,-
LM TOEFL Kurs+testy	375,-
LM KIn- Pack+ Słownik	149,-
LM Słownik Collinsa	149,-
LM English in Action Pop Stars	99,-
LM English in Action Film Stars	99,-
LM English in Action Famous Writers	99,-
LM English in Action Businessmen & Politic	99,-

W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów zadzwoń, zapytaj. KATALOG GRATIS!

Jak zamawiać wybrane artykuły? Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie.



DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 lub (071) 3537006
od godz. 16.00 do 19.00 (071) 3460086, **FAKSUJ:** (071) 3537010

PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: - wypełnij formularz zamówienia na stronie: www.exe.com.pl

lub wyślij maila na adres: exe@exe.com.pl

SKLEP FIRMOWY: Dom Handlowy „Kameleon”, ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław

BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolistka 4, 51-154 Wrocław

**cenę zawierają podatek VAT
stałe koszty przesyłki 5.5 zł
płatne przy odbiorze**

Nowości sprzętowe

pozwala na bardzo łatwy, szybki i stabilny dostęp do Internetu. Dzięki wbudowanym aplikacjom możliwe jest przeglądanie poczty, surfowanie po stronach WWW czy ściąganie plików. Przy tym wszystkim nowy telefon ma rozsądne rozmiary i wagę, która umożliwia swobodne przenoszenie i używanie go również w tradycyjny sposób.

www.sec.samsung.com



Sony uzupełnia serię urządzeń AV, wypuszczając na rynek nową rodzinę nagrywarek Sony SPRESSA. Nagrywarki SPRESSA są łatwymi i przyjaznymi w obsłudze narzędziami do nagrywania płyt CD.

• CRX120 E-RP

Najbardziej zaawansowana technologicznie nagrywarka w rodzinie SPRESSA to CRX120 E-RP. Umożliwia ona zapis płyt CDR i CDRW z szybkością x4 oraz odtwarzanie płyt zwykłych z szybkością 24x. Czini to z niej jedną z najszybszych nagrywarek na rynku. Nagrywarka wyposażona jest w interfejs ATAPI oraz bufor 2MB. CRX120 E-RP odczytuje wszystkie najpopularniejsze formaty płyt CD. Wraz z napędem dostarczane jest niezbędne do nagrywania płyt CD oprogramowanie, the WinOnCD, justaudio i PacketCD, InstantAudio, Backup Exec oraz PhotoRecall. Oprogramowanie pozwala między innymi na proste kopiowanie plików na płyty CD metodą drag and drop. Wraz z napędem użytkownik otrzymuje podręcznik obsługi w pięciu językach, po jednej sztuce płyty CD-R i CD-RW, pełen zestaw do montażu napędu (śrubki, kable, itp.) oraz wodoodporny flamaster do opisywania płyt CD.



• CRX100EX-RP

Kolejnym nowym napędem do nagrywania płyt CD jest zewnętrzny napęd CD-RW CRX100EX-RP wyposażony w złącze USB. Dzięki USB napęd pozwala na szybką i bezpieczną transmisję danych, jest prosty w podłączeniu i banalny w obsłudze. CRX100EX-RP jest rozwinięciem modelu wewnętrznego o oznaczeniu CRX100E-RP. Pozwala on na zapis/odczyt z szybkościami 4x CD-R, 2x CD-RW, 6x CD-ROM. CRX100EX-RP wyposażony jest w 1MB bufor oraz złącze USB. Dzięki temu ostatniemu możliwe staje się podłączenie napędu zarówno do komputera PC, jak i Macintosh. Wraz z napędem użytkownik otrzymuje oprogramowanie dla komputera PC: Spressa, WinOnCD, justaudio, PacketCD, InstantAudio, Backup Exec oraz PhotoRecall.

Creative CD-RW 2224

Tanio, bezpiecznie i szybko

Powoli zaczynamy się przyzwyczajać, że nagrywarki płyt CD-R stają się coraz tańsze i coraz łatwiej dostępne. Objawia się to także wciąż rosnącą liczbą firm produkujących urządzenia tego typu. Ostatnio dołączył do nich nasz dobry znajomy - Creative Labs. Właśnie wprowadza do sprzedaży taną i niezawodną nagrywarkę CD-RW przeznaczoną dla rynku popularnego.

ŁUKASZ NOWAK

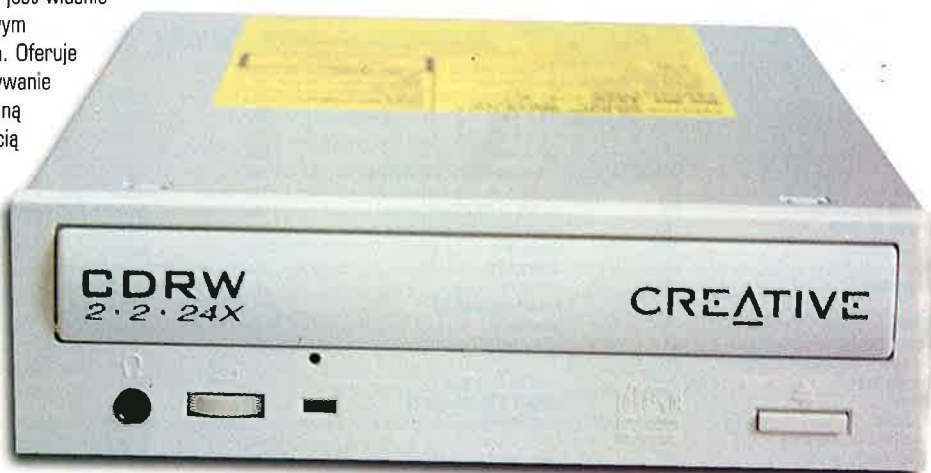
RW-2224 jest właśnie tym nowym modelem. Oferuje on nagrywanie z podwójną prędkością zarówno płyt CD-R, jak i CD-RW. Natomiast odczyt danych odbywa się z szybkością 24x. Ta ostatnia wartość sprawia, że nagrywarka przestaje być tylko dodatkowym urządzeniem, ale może także z powodzeniem pełnić funkcje zwykłego czytnika CD-ROM, a nawet zupełnie go wyeliminować. Do tej pory napędy odczytujące były przynajmniej kilkakrotnie wydajniejsze od nagrywarek, ale teraz różnica ta zaczyna się powoli zaciemniać.

Nagrywarka jest podłączana do interfejsu ATAPI, dzięki czemu nie wymaga obecności w komputerze żadnego dodatkowego

kontrolera. Można ją bez obaw podpiąć na tym samym kanale, co twardy dysk, gdyż w chwili obecnej praktycznie trudno jest znaleźć sprzęt, który byłby zbyt wolny do nagrywania. Dodatkowym atutem jest bufor danych, którym dysponuje RW-2224. Ma on pojemność 2 MB, co praktycznie wyklucza pojawienie się jakichkolwiek błędów przy wypalaniu płyt.

Jak to zwykle u Creative bywa, urządzenie jest kompletnie wyposażone we wszystko, czego można sobie życzyć. Poczynając od kabla danych i CD-Audio, a na śrubkach kończąc. Warto tutaj wspomnieć, że RW-2224 posiada także cyfrowe wyjście CD-

kompletem sterowników. Najważniejsze w nagrywarkach jest jednak oprogramowanie. Creative, dbając o swoich klientów, dostarcza w komplecie pakiet Easy CD Creator 3.5. Jest to jeden z najlepszych i najbardziej rozbudowanych programów przeznaczonych do tworzenia płyt. Potrafi on bez problemowo nagrywać płyty multisession (co wbrew pozorom nie jest taką oczywistą cechą), tworzyć startowe CD czy nagrywać płyty w różnych formatach (CD-Extra, CD-Bridge itp.). Dodatkowo, posiada on moduł o nazwie DirectCD 2.5, który służy do zapisu pakietowego. Pozwala on na wykorzystanie nagrywarki jak zwykłej dyskietki, z możliwością



Audio, co potwierdza jego przydatność w roli wysokiej klasy czytnika CD. Nie zapomniano także o użytkownikach systemu DOS i dołączono dyskietkę z

nagrywania i kasowania plików z poziomu Eksploratora lub dowolnego innego programu zarządzającego. Może to być bardzo przydatne przy nagrywaniu kopii zapasowych na krążkach wielokrotnego zapisu CD-RW.



Nowa nagrywarka Creative jest jak zwykle małym dziełem sztuki. Bardzo lubię tego producenta, gdyż jego wyroby są zawsze dopięte na ostatni guzik i nic im nie można zarzucić.

Dodatkowym atutem jest bardzo niska cena, która znacznie poszerza sferę potencjalnych użytkowników.

Creative CD-RW 2224

Cena (z VAT): 1050 zł

Dostarczył: Creative Labs (URL) Ltd. Oddział Polska

ul. Schleskiego 110/3, 00-704 Warszawa

tel./fax (0-22) 648-52-16

www.soundblaster.com

MPC-DVD 6x Encore Dxr3

Na szczycie po raz kolejny

Dotychczas DVD był jedynie dodatkiem do zwykłego napędu CD. Wielu ludzi kupowało DVD tylko po to, żeby później ani razu nie skorzystać z dobrodziejstw nowego standardu i wykorzystywać czytnik ze standardowymi płytami CD. Dlatego właśnie producenci urządzeń woleli zmaksymalizować wydajność CD nawet kosztem części DVD. Sytuacja zaczyna się powoli zmieniać. Zmieniać na dobre.

ŁUKASZ NOWAK

Tak zdecydowane stwierdzenie faktu w przypadku czytników DVD można uzasadnić w bardzo prosty sposób. Jeżeli Creative Labs zaczyna wprowadzać nowe rozwiązania do swoich napędów, to należy się spodziewać, że bardzo szybko staną się one obowiązującym standardem. Creative wyrobił sobie tak silną pozycję dzięki serii PC-DVD Encore. Są to powszechnie uznawane za najlepsze zestawy złożone z czytnika i karty dekompresującej MPEG-2. Właśnie ukazała się najnowsza wersja oznaczona nazwą PC-DVD 6x Encore Dxr3. Zawiera ona najnowsze elementy, których nikt wcześniej nie produkował.

Po pierwsze - czytnik. Jest to urządzenie ATAPI, dzięki czemu będzie poprawnie działać praktycznie w każdym komputerze PC. Jak sama nazwa wskazuje, PC-DVD 6x potrafi odczytywać płyty DVD z sześciokrotną prędkością. Daje to transfer na poziomie powyżej 8 MB/s. Myślicie, że nie da się tego wykorzystać? Otóż każdy dysk 7200 RPM bez problemów osiąga takie prędkości, a modele wyposażone w interfejs UDMA/66 stają się coraz popularniejsze. Dlatego nie kręćcie głowami, że 8 MB/s to za dużo i nikt tego nie

potrzebuje. Każdy, kto trochę częściej używa płyt DVD, zauważy znaczną różnicę. A to są właśnie zmiany, o których mówiłem. Pojawienie się gry czy programu na DVD nie jest już egzotyką, ale codziennością. Zapewne już niedługo okaże się, że niektóre tytuły w ogóle nie

zostaną wydane na CD. Jednak już dzisiaj prędkość czytnika zaczyna mieć poważne znaczenie dla wielu użytkowników. Wraz z upowszechnianiem się nagrywarek DVD-R i DVD-RAM, nowe płyty zaczynają służyć do przechowywania danych, a nie tylko do grania i oglądania filmów.

Taka tendencja do odgrywania coraz poważniejszej roli przez płyty DVD staje się już wyraźnie zauważalna. Dlatego Creative zdecydował się w swoim nowym produkcie poświęcić część możliwości CD na rzecz maksymalnego wyśrubowania osiągnięć DVD. Nowy napęd potrafi odtwarzać "stare" krążki tylko z prędkością 24x (PC-DVD 5x potrafił z 32x). Być może rozczaruje to niektórych, ale takie jest życie. Każdy standard kiedyś kończy swój żywot i zostaje zastąpiony innym - nowszym, lepszym. Trzeba się do tego powoli przyzwyczajać. Drugim elementem zestawu jest karta dekompresująca filmy zapisane w standardzie MPEG-2. Nosi ona nazwę Dxr3 i jest zupełnie nową, usprawnioną konstrukcją. Nowości polegają

nowych komputerach nie będzie praktycznie wcale obciążać procesora: sygnał jest przesyłany bezpośrednio do karty graficznej. Dxr3 może zostać wykorzystany jako centrum kina domowego. Dzięki wyjściom TV Composite i S-Video można wyświetlać filmy na zwykłym telewizorze, a złącze SPDIF umożliwi współpracę z najnowszą generacją dekoderni dźwięku przestrzennego Dolby Digital (AC-3) pracujących w trybie 5.1 (5 głównych ścieżek dźwiękowych dla 5 głośników oraz jedna dla subwoofera). Karta ma też takie prozaiczne, drobne udogodnienia, jak możliwość podłączenia kabli CD-Audio od dwóch napędów i wyprowadzenia wspólnego sygnału dla starszych kart dźwiękowych, które mają tylko jedno wejście CD-Audio.

Nie mogę wspomnieć o jeszcze jednej ważnej rzeczy. Byłem szczerze i bardzo przyjemnie zaskoczony, kiedy zobaczyłem instrukcję obsługi w naszym ojczystym języku. I nie jest to pobieżnie skopiowana broszurka, ale porządnie wydana książka z ilustracjami i kompletnym opisem instalacji sprzętu i oprogramowania. Szczerze powiedziawszy, po raz pierwszy instrukcja po polsku w niczym nie ustępuje wersji angielskiej. Są praktycznie identyczne. W ogóle Creative zaczął bardzo poważnie myśleć o naszym kraju. Istnieje na przykład polska i kompletna wersja strony WWW tej firmy.

A wszystko napisane dobrą, poprawną polszczyzną. "Way to go!" jak mawiają Rosjanie. :-)

Cóż tu mówić? - jeśli chodzi o czytniki DVD, Creative nie ma sobie równych. Po raz kolejny potwierdził, że PC-DVD jest zdecydowanie najlepszym wyborem na rynku kompletnych zestawów.

Świetny czytnik, doskonała karta MPEG-2 tworzą całość, która zadowoli każdego. A i jeszcze jedno - można powoli zapominać o obchodzeniu zabezpieczeń praw autorskich na komputerowych czytnikach. PC-DVD 6x ma na stałe, sprzętowo przypisaną strefę geograficzną. Dlatego filmy z USA nie będą już na nim działać i żaden programik tego nie załatwi.



przede wszystkim na zwiększeniu liczby obsługiwanych formatów oraz znacznym poprawieniu wydajności i jakości wyświetlanego obrazu. Dzięki Dxr3 bez żadnych problemów można oglądać w



pełnej jakości filmy zapisane na DVD przy wykorzystaniu komputera z Pentium 100. Praktycznie jedynym wymaganiem jest posiadanie wolnego złącza PCI. Oczywiście karta potrafi także wykorzystywać nowoczesne technologie, jak na przykład pełny Bus Mastering PCI 2.1. Dlatego na

PC-DVD 6x Encore Dxr3
Cena (z VAT): 1030 zł
Dostarczył: Ab S.A., ul. Kościelżyńska 32, Wrocław
tel./fax (0-71) 324 05 00
www.ab.pl
www.soundblaster.com

Nowości sprzętowe

Dla użytkowników Macintosha przeznaczone jest oprogramowanie Dantz Retrospect Express Backup, które również dostarczane jest z napędem.

* CRX510E

Specjalnie dla komputerów klasy notebook Sony skonstruowało ultra cienki napęd do nagrywania płyt CD-R - CRX510E. Całe urządzenie posiada niewielkie wymiary pozwalające na jego montaż w komputerach przenośnych; wysokość CRX510E to tylko 12,7 mm! CRX510E pozwala na szybkie nagrywanie (x4) i odczyt płyt CD (x20). Nowa najcieńsza na świecie nagrywarka to doskonałe urządzenie dla osób chcących archiwizować czy też powielić dane. Montaż napędu nie pociąga za sobą żadnych problemów technicznych, nagrywarkę montuje się w miejscu napędu CD przy użyciu złącza ATAPI. Teraz wszelkie prezentacje, dokumenty, obliczenia i inne cenne dane można zarchiwizować, będąc w trakcie podróży.

www.tornado.com.pl



Samsung jest jednym z czołowych producentów elektroniki stosowanej w wyświetlaczach ciekłokrystalicznych. Właśnie wprowadził do produkcji całkiem nowe urządzenie tego typu. Jest to monitor LCD dający trójwymiarowy obraz. Słowo monitor jest tutaj w pełni uzasadnione, gdyż całość mieści się w dość pokątnej skrzynce. Trójwymiarowy efekt uzyskuje się poprzez zastosowanie dwóch zestawów wyświetlaczy, które generują obraz dla każdego oka z osobna. Poprzez system filtrów (nie trzeba nic nosić na oczach) użytkownik dostrzega widok do złudzenia przypominający rzeczywistość. W tej chwili dostępna jest wersja 17" tego monitora, ale do końca roku ma się pojawić model o przekątnej 21". Być może nowy typ wyświetlaczy komputerowych już wkrótce zrewolucjonizuje wiele dziedzin życia i raz na zawsze pożegnamy się z płaskimi imitacjami trzech wymiarów.

www.sec.samsung.com



Do producentów akceleratorów oferujących swoim klientom karty oparte na układzie nVidia Riva TNT2 Ultra dołączył ostatnio Creative Labs. Podobnie jak w przypadku innych wytwórców, CL wyposaża swój produkt w 32 MB pamięci, 300 MHz RAMDAC i magistralę AGP4x. Wszystkie te parametry w połączeniu z dokładnością i solidnością producenta, o której

Nowości sprzętowe

już wiele razy mieliśmy okazję się przekonać mogą stworzyć akcelerator wyjątkowy. Coraz częściej pojawiają się opinie, że niedługo żadna gra nie będzie w stanie w pełni obciążać nowych akceleratorów, a żaden monitor nie wyświetli maksymalnych oferowanych rozdzielczości przy tak wysokim odświeżaniu. 3D Blaster TNT2 Ultra może jedynie potwierdzić tę tezę.

www.soundblaster.com

Firma Seagate Technology poinformowała dzisiaj, że czołowi producenci komputerów PC, w tym Fujitsu i eMachines oraz inne czołowe firmy z branży wykorzystują dyski Seagate U4 do sprzętu przeznaczonego na rosnący rynek komputerów PC o cenie poniżej 1000 dolarów oraz rynek cyfrowego sprzętu powszechnego użytku. U4 jest drugą generacją dysków Seagate zaprojektowanych specjalnie dla tego rynku, a jedenastu czołowych producentów komputerów zakwalifikowało lub kończy proces kwalifikacyjny tych dysków. Szybkie przyjęcie się dysków U4 stanowi potwierdzenie wysokiego zapotrzebowania na systemy pamięci masowych przeznaczonych na wspomniane rynki, których wartość firma International Data Corp. (IDC) szacuje na niemal 38 milionów dolarów już w roku 2001.

www.seagate.com



CTX EzPro to seria multimedialnych projektorów przenośnych, łatwych w transporcie, ergonomicznych, a co najważniejsze - wyświetlających ostre i stabilne obrazy. W ofercie AB pojawił się kolejny model projektora z tej serii - CTX EzPro 585. Ciężar tego urządzenia to jedynie 4,7 kg, natomiast jego wymiary to: 259x162x317 mm, dodatkowo wyposażony jest w wygodną i elegancką walizkę, ułatwiającą przemieszczanie się użytkownika z tym sprzętem. Projektor ten ma wbudowany panel LCD 6,4" TFT o rozdzielczości 800 x 600 SVGA, posiada możliwość uzyskania ponad 16,7 mln kolorów, co daje bardzo rzeczywiste odwzorowanie wyświetlanego obrazu. Siła 500 ANSI lumenów światła pozwala na zachowanie ostrości obrazu nawet w jasnym pomieszczeniu. Źródłem światła jest 330W lampa metalohalogenowa. Wymiary uzyskanego obrazu mogą wynosić 40"-160", przy ekranie oddalonym od projektora o 1,5 do 6 metrów. Projektor pracuje w pozycji poziomej, ale może też być montowany pod sufitem, do góry nogami. Wbudowane funkcje pozwalają na kompensację zniekształceń trapezowych, które powstają przy wyświetlaniu obrazu pod pewnym kątem. Model EzPro 585 jest kompatybilny z PC, Mac

ATI Rage 128

Powrót tytana

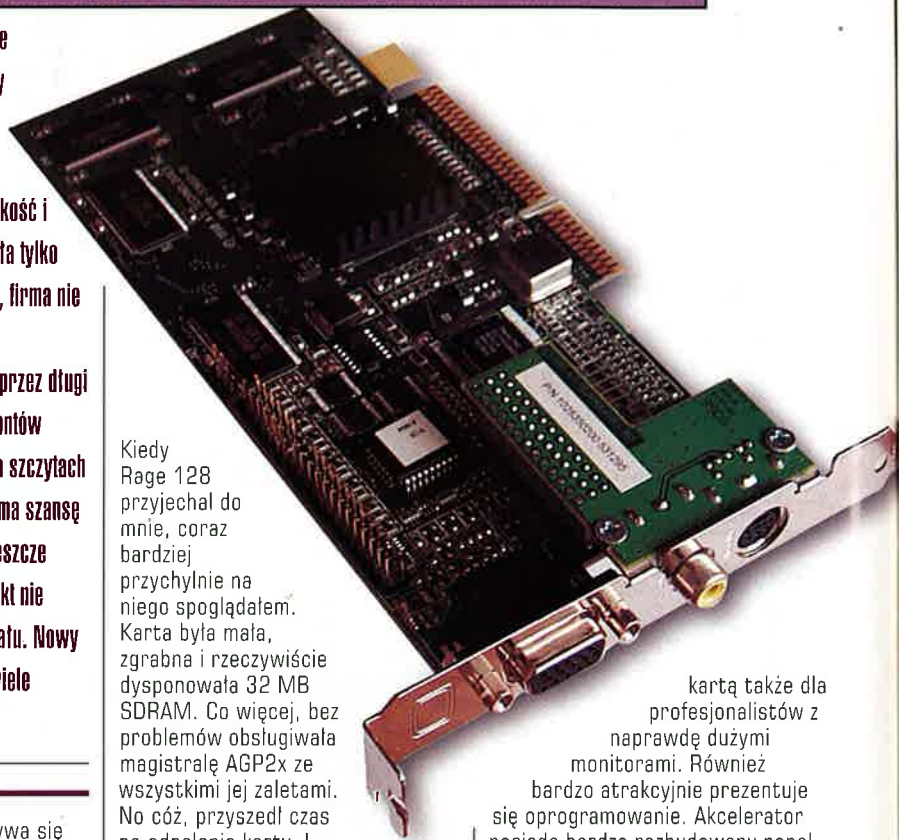
Pewnie wielu z Was tego już nie pamięta, ale swego czasu karty graficzne ATI były jednymi z najlepszych i najdroższych na rynku. Oferowały doskonałą jakość i wydajność, a konkurencja mogła tylko pochlipywać po cichu. Niestety, firma nie poradziła sobie z boomem na akceleratory 3D i jej produkty przez długi czas pozostawały w cieniu gigantów toczących swoje święte boje na szczytach dachu świata. Teraz wszystko ma szansę się zmienić - do gry dołączył jeszcze jeden liczący się zawodnik. I nikt nie powinien lekceważyć jego udziału. Nowy układ ATI ma szansę narobić wiele zamieszania.

J-L-P

Ta nowa kość nazywa się Rage 128. Na początku trochę sceptycznie do niej podchodziłem, gdyż nauczony dotychczasowymi doświadczeniami, nie spodziewałem się niczego rewelacyjnego. Ot, kolejna odmiana jakiegoś przeciętnego układu. Trochę ten obraz burzył co prawda fakt współpracy Rage 128 z 32 MB pamięci. Była to pierwsza karta, która oferowała tak duży rozmiar RAM.

Kiedy Rage 128 przyjechał do mnie, coraz bardziej przychylnie na niego spoglądałem. Karta była mała, zgrabna i rzeczywiście dysponowała 32 MB SDRAM. Co więcej, bez problemów obsługiwała magistralę AGP2x ze wszystkimi jej zaletami. No cóż, przyszedł czas na odpalenie karty. I tutaj już całkiem przekonałem się do nowego produktu ATI. Po pierwsze, obraz 2D był rewelacyjny. Do tego ATI zdążyło nas już przyzwyczaić. Dzięki 32 MB pamięci możliwe jest uzyskanie rozdzielczości do 1920x1200 w pełnej 32-bitowej palecie kolorów. Co więcej, bardzo szybki RAMDAC daje w tej rozdzielczości odświeżanie ekranu na poziomie 75 Hz. Natomiast w niższych rozdzielczościach, np. w 1024x768, możliwe jest uzyskanie 180 lub nawet 200 Hz odświeżania. Tak więc Rage 128 jest idealną

kartą także dla profesjonalistów z naprawdę dużymi monitorami. Również bardzo atrakcyjnie prezentuje się oprogramowanie. Akcelerator posiada bardzo rozbudowany panel konfiguracyjny, w którym można zmienić bardzo wiele ustawień. Dla początkujących użytkowników będzie też interesujący fakt, że podstawowe, najbardziej potrzebne opcje (jak np. centrowanie ekranu czy gamma) są przedstawione w postaci przejrzystych i miłych dla oka okienek. Jak zwykle, ATI dodaje do swoich wyrobów świetne oprogramowanie, a dzięki takim pozycjom jak doskonale,



Kategoria	Jednostka		ATI Rage 128	3dfx Voodoo5 3000	3dfx Voodoo5 3000	3dfx Voodoo5	nVidia Riva TNT	3dfx Banshee
GL Quake	640x480	fps	88,10	50,40	84,90	67,50	82,76	70,20
	800x600	fps	59,60	52,00	62,40	41,60	55,69	45,70
	1024x768	fps	35,90	37,30	41,70	x	36,55	27,80
Quake II	640x480	fps	54,10	73,40	73,70	73,30	46,98	58,60
	800x600	fps	53,70	69,50	72,70	54,90	45,13	40,00
	1024x768	fps	41,40	52,20	57,80	x	36,86	25,10
	1600x1200	fps	20,00	27,50	29,10	x	x	x
Turok	D3D 640x480	fps	92,90	79,80	81,40	82,00	46,11	78,30
	D3D 800x600	fps	80,20	64,60	72,60	59,00	34,87	58,80
Turok 2	640x480	fps	39,70	49,70	50,40	39,60	x	38,30
	800x600	fps	39,30	49,60	50,30	37,80	x	37,50
	1024x768	fps	35,80	47,20	47,90	x	x	32,80
Incoming 16 bit	640x480	fps	64,33	74,79	75,12	76,03	39,37	76,94
	800x600	fps	43,34	69,78	74,68	56,65	39,39	62,22
	1024x768	fps	35,38	43,18	48,94	x	36,78	40,16
Incoming 32 bit	640x480	fps	62,68	x	x	x	38,26	x
	800x600	fps	39,35	x	x	x	35,23	x
	1024x768	fps	31,24	x	x	x	27,36	x
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	2821,00	2863,00	2824,00	2472,00	x	2698,00
Final Reality	3D R Marks	3,68	3,87	3,84	4,15	3,97	4,28	
Final Reality	2D R Marks	3,47	3,42	3,42	x	3,35	3,59	
Final Reality	Overall R Marks	3,82	3,85	3,82	x	3,77	4,23	

Nowości sprzętowe

oraz urządzeniami video. Umożliwia to wykorzystywanie go zarówno do prezentacji komputerowych, jak i do oglądania filmów video. Do regulowania parametrów pracy służy wielojęzyczne menu. Elementem wyposażenia jest zdalne sterowanie, czyli pilot na podczerwień umożliwiający regulację parametrów rzutnika, położenia obrazu, jasności, kontrastu oraz wybranie źródła sygnału wizyjnego. Służy również do poprawy estetyki prezentacji: efekty przenikania, kurtyny itp. Wbudowany wzmacniacz stereofoniczny oraz głośniki 2 x 3W wystarczą do nagłośnienia niezbyt wielkiej sali konferencyjnej. Okres gwarancji na wszystkie projektory firmy CTX wynosi 24 miesiące!!!

www.ab.pl



Firma Seagate Technology poinformowała dzisiaj o rozszerzeniu rodziny napędów taśmowych Travan o napęd Hornet 20 SCSI i zestaw TapeStor Travan 20GB SCSI zawierający napęd Hornet 20 SCSI, nośnik i oprogramowanie Backup Exec. Produkty te, mogące przechowywać do 20 gigabajtów skompresowanych danych na jednej kasie, wzbogacają ofertę produktów Travan dla sprzedawców oferujących stacje robocze i serwery. Seagate będzie nadal oferować dla serwerów napędy 20 GB SCSI Travan Network Series (NS), które posiadają bogatsze możliwości, takie jak sprzętowa kompresja danych i weryfikacja danych poprzez odczyt podczas zapisu, oraz napędy 20 GB ATAPI dla stacji roboczych. Nowe napędy Hornet 20 SCSI i TapeStor Travan 20 GB SCSI stanowią uzupełnienie obecnych linii Travan i Travan NS, oferując wydajność SCSI i możliwości napędów Travan, co czyni z nich idealne rozwiązanie do tworzenia kopii zapasowych dla wysokowydajnych komputerów PC, stacji roboczych NT i małych serwerów PC (patrz tabela możliwości Travan i Travan NS). Podobnie jak wszystkie systemy 20 GB Travan firmy Seagate, napędy te zapewniają zgodność, doskonałą wydajność i wysoką niezawodność. Są one najbardziej niezawodne w swojej klasie, charakteryzując się największym w tej klasie urządzeń średnim czasem międzyawaryjnym (MTBF) 330 000 godzin przy dwudziestoprocentowym cyklu roboczym. Napędy Hornet 20 SCSI i TapeStor Travan 20 GB SCSI zapewniają możliwość odczytu z taśm Travan 8 i Travan 8 NS, zakładając, że taśmy zostały sformatowane przy użyciu tego samego oprogramowania. Produkty serii 20 GB Travan oferują szybkość archiwizacji do 120 MB na minutę i wykorzystują technologię Seagate FastSense optymalizującą szybkość zapisu poprzez regulację prędkości taśmy, by najlepiej odpowiadała wydajności systemu komputerowego. Zapewnia to, że taśma będzie pracować równomiernie, co gwarantuje, że sesje archiwizacji będą szybkie i niezawodne.

www.seagate.com

programowy odtwarzacz filmów DVD zapisanych w formacie MPEG-2 znacznie zwiększają się możliwości karty.

Tyle teorii, cała zabawa zaczęła się po przeprowadzeniu testów. Na pierwszy rzut poszedł Quake. Patrząc na wynik i nie mogąc oczom uwierzyć - Rage 128 jest szybsze od Voodoo3 2000. Tutaj naprawdę zostałem w pełni zaskoczony, gdyż w żadnym wypadku nie spodziewałem się tak dobrego wyniku. Dlatego muszę oddać pokłon nowej karcie ATI - jest to naprawdę szybka sztuka. Co prawda różnie to bywało w innych testach. Czasami trochę szybciej, czasami trochę wolniej, ale średnio zawsze w

okolicach Voodoo3. Oznacza to, że Rage 128 może bez żadnych kompleksów rywalizować z najnowszymi i najlepszymi akceleratorami na rynku. Od teraz nowy ATI nie będzie tylko jedną z wielu kart, ale należącą do ścisłej czołówki. W każdym teście będzie się przedstawiała porównanie do Rage 128. Przy tym wszystkim karta jest sprzedawana po bardzo przystępnej cenie. Z całą pewnością będzie tańsza od wszystkich wersji Voodoo3 i Rivy TNT 2, co może przysporzyć jej sporej popularności. Na koniec

duża wydajność robią swoje, ale było w tym coś jeszcze. Przy równoczesnym odpaleniu ATI i innej karty wszystko stało się jasne. Rage 128 posiada wbudowane mocno poprawione algorytmy korekcji perspektywy, dzięki czemu gry nabierają zupełnie nowego klimatu. Wszystko wydaje się bardziej przestrzenne i lepiej oddające rzeczywistość. Wiem, że to tylko moje osobiste zdanie, ale muszę stwierdzić, że jeśli chodzi o jakość 3D - ATI Rage 128 jest w tej chwili w moim rankingu absolutnie na pierwszym miejscu.

Nowa karta ATI z całą pewnością zasługuje na uwagę. Już na pierwszy rzut oka daje się zauważyć 32 MB

pamięci, które pozwala na stosowanie wyższych rozdzielczości i większych tekstur. Również bardzo atrakcyjnie prezentują się efekty 3D, ogólna wydajność w grach i dołączone oprogramowanie. Przy dość niskiej cenie Rage 128 stanowi bardzo atrakcyjną ofertę, którą z czystym sumieniem mogę polecić zarówno graczom, jak i profesjonalistom.

muszę jeszcze wspomnieć o nowych efektach 3D.

Ocena tego elementu jest zawsze bardzo subiektywna - każdy ma swoich ulubieńców, ale Rage 128 wywarł na mnie tak duże wrażenie, że nie mogę o tym nie wspomnieć. Już po kilku minutach grania byłem niezmiernie zaskoczony zwiększonym realizmem gry. Na początek nie za bardzo wiedziałem, o co chodzi. Oczywiście 32-bitowy rendering i

ATI Rage 128 Cena (z VAT): 630 zł
Dostarczył: Ab S.A. ul. Kościelżyńska 32, Wrocław
tel./fax (0-71) 324 05 00
www.ab.pl, www.alltech.ca

Nowości sprzętowe



CTX EzPro to seria multimedialnych projektorów przenośnych, łatwych w transporcie, ergonomicznych, a co najważniejsze - wyświetlających ostre i stabilne obrazy. W ofercie AB pojawił się kolejny model projektora z tej serii - CTX EzPro 585. Głównym urządzeniem to jedynie 4,7 kg, natomiast jego wymiary to: 259x162x317 mm, dodatkowo wyposażony jest w wygodną i elegancką walizkę, ułatwiającą przemieszczanie się użytkownika z tym sprzętem. Projektor ten ma wbudowany panel LCD 6,4" TFT o rozdzielczości 800 x 600 SVGA, posiada możliwość uzyskania ponad 16,7 mln kolorów, co daje bardzo rzeczywiste odwzorowanie wyświetlanego obrazu. Siła 500 ANSI lumenów światła pozwala na zachowanie ostrości obrazu nawet w jasnym pomieszczeniu. Źródłem światła jest 330W lampa metalohalogenowa. Wymiary uzyskanego obrazu mogą wynosić 40"-160", przy ekranie oddalonym od projektora o 1,5 do 6 metrów. Projektor pracuje w pozycji poziomej, ale może też być montowany pod sufitem, do góry nogami. Wbudowane funkcje pozwalają na kompensację zniekształceń trapezowych, które powstają przy wyświetlaniu obrazu pod pewnym kątem. Model EzPro 585 jest kompatybilny z PC, Mac oraz urządzeniami video. Umożliwia to wykorzystywanie go zarówno do prezentacji komputerowych, jak i do oglądania filmów wideo. Do regulowania parametrów pracy służy wielojęzyczne menu. Elementem wyposażenia jest zdalne sterowanie, czyli pilot na podczerwień umożliwiający regulację parametrów rzutnika, położenia obrazu, jasności, kontrastu oraz wybranie źródła sygnału wizyjnego. Służy również do poprawy estetyki prezentacji: efekty przenikania, kurtyny itp. Wbudowany wzmacniacz stereofoniczny oraz głośniki 2 x 3W wystarczą do nagłośnienia niezbyt wielkiej sali konferencyjnej. Okres gwarancji na wszystkie projektory firmy CTX wynosi 24 miesiące!!!

www.ab.pl

Pod nazwą "Tylko asy grają w oczko" TCH COMPONENTS rozpoczyna promocję procesorów firmy AMD. W promocji, która będzie trwała od 17 maja do 21 czerwca biorą udział cztery modele procesorów: AMD K6-2 350, AMD K6-2 400, AMD K6-2 450 oraz AMD K6-3 400. W czasie promocji każdy Klient, który zakupi 21 procesorów AMD w ustalonej konfiguracji lub wielokrotność tej liczby, będzie uprawniony do odbioru nagrody. Nagrodami w promocji są karty graficzne, procesory, napędy CD-ROM i DVD-ROM, twarde dyski i inne. Klienci sami mogą wybrać nagrodę w zależności od liczby zdobytych "oczek". Szczegółowe informacje na temat zasad promocji są dostępne na stronie internetowej firmy TCH COMPONENTS.

www.tch.com.pl

Wacom Pen Partner

Bazgranie na ekranie

Mam pytanie: czy lubicie bazgrać w czasie lekcji? Ja uwielbiam i dlatego bardzo spodobała mi się pewna zabawka, która ostatnio wpadła w moje ręce. Mowa tu o urządzeniu o nazwie tablet, które służy do przekazywania ruchów piórka do pamięci komputera. Jedną z firm specjalizujących się w produkcji tego typu narzędzi jest Wacom. I właśnie tej marki tablet miałem okazję testować.

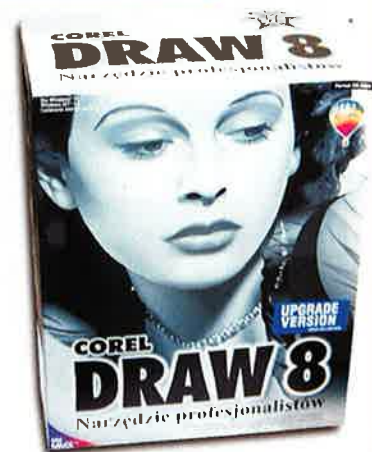
J-L-P

Model, który trafił do naszej redakcji nazywa się Pen Partner. Jeśli już wspominałem, to muszę opowiedzieć, jak trafił, bo historia nie jest typowa. Otóż właściwie dostałem go wraz z pakietem Corel Draw 8 PL. Dystrybutor, firma Ab, dołącza ten tablet jako prezent przy kupnie każdego Corela. Prawda, że to miło z ich strony? Długo miałem wątpliwości, o czym właściwie mam pisać. Główną częścią pudełka był Corel, a Pen Partner stanowił tylko dodatek, ale już po krótkiej zabawie postanowiłem, że urządzenie jest na tyle ciekawe, że warto je opisać. A poza tym, zawsze można je kupić oddzielnie.

Pen Partner podłączany jest do komputera poprzez złącze klawiatury i port COM. Pierwsze służy do przekazania zasilania, a drugie do właściwej transmisji danych. Wykorzystanie złącza szeregowego sugerowało zachowanie się tabletu podobne do zwykłej myszki. I rzeczywiście - różnice nie są zbyt duże. Cały proces instalacji składa się z połączenia kabli i zainstalowania sterownika. Dodaje on siebie do Panelu Sterowania i to właściwie wszystko, co zmienia się w systemie. Po tym zabiegu tablet pracuje jak myszka: przesuwanie piórka po tabliczce wywołuje analogiczne ruchy kursora. Istnieją jednak dwa tryby pracy: piórka i myszki. W pierwszym każdy fragment tabliczki reprezentuje konkretny punkt na ekranie. Dlatego przyłożenie rysika do konkretnego miejsca zawsze przeniesie kursor w ten sam punkt ekranu. W drugim trybie liczy się ruch, a nie położenie. Niezależnie od punktu, w którym rozpoczniemy rysowanie, kursor przesunie się z punktu,

w którym był analogicznie do ruchu rysika. Dokładnie tak samo jak myszka. Używanie tabletu jest bardzo proste. Wystarczy zbliżyć piórko do tabliczki i już mamy kontrolę nad kursorem. Jeżeli wciśniemy rysik, komputer odbierze to jak kliknięcie lewym przyciskiem.

Z boku znajduje się klawisz, który możemy zaprogramować na jedną z kilku funkcji (np. prawy lub środkowy przycisk). Natomiast na górze umieszczona jest gumka, której funkcję zaraz omówię. W każdej aplikacji tablet zachowuje się jak zwykła myszka, jednak jego prawdziwe zalety można odkryć w programach graficznych. W chwili obecnej praktycznie każdy szanujący się producent aplikacji do obróbki obrazów bitmapowych i wektorowych umieszcza obsługę zaawansowanych funkcji tabletów w swoich wyrobach. A funkcje te to przede wszystkim automatyczne włączanie narzędzia rysowania i gumki do mazania. Jeżeli chcemy coś skorygować, wystarczy obrócić piórko, a natychmiast pojawi się na ekranie gumka. Nie trzeba sięgać do palety z narzędziami. Po ponownym odwróceniu wszystko wróci do stanu poprzedniego. Bardzo istotna jest także czułość na siłę nacisku. Programy takie jak Photoshop rozpoznają, czy wciskamy rysik mocno czy słabo. Na tej podstawie samodzielnie dobierają grubość rysowanej linii lub stopień jej przezroczystości. Jest to chyba najważniejsza zaleta tabletu w porównaniu ze zwykłą myszką, która każdemu rysownikowi oszczędzi częstego zmieniania pędzli. Co więcej,



współdziała także z myszką. Dlatego śmiało można mieć ją podłączoną do COM1, gdy tablet będzie wykorzystywał port COM2.

Już po kilku chwilach zabawy z tym urządzeniem, bardzo mi się ono spodobało. Bardzo dokładnie przekazuje ruchy ręki i dzięki temu wystarczy zaledwie kwadrans na pełne opanowanie możliwości tabletu. Później wszystko wygląda podobnie do rysowania na zwykłej kartce papieru. Jest to niezmiernie istotne dla wszystkich rysowników, gdyż myszka nie nadaje się zupełnie do oddania subtelności, jakie można narysować przy pomocy zwykłego piórka czy nawet kredek. Przy zastosowaniu Pen Partnera wszystkie problemy znikają i na ekran można szybko i dokładnie przenieść swoje pomysły.

Wacom Pen Partner jest naprawdę bardzo użytecznym narzędziem. Zawsze brakowało mi czegoś takiego. Bazgroły na ekranie przy wykorzystaniu myszki nie były już tym samym, co klasyczne na kartce. Teraz wszystko wygląda prawie tak samo i w końcu mogę dokładnie przerysować moje

chore wizje. Oj cieszyć się, że nie wiecie, jak od paru dni wygląda mój pulpit. Prawie jak notatki z filozofii. :-)

możliwe jest malowanie linii o płynnie zmieniającej się grubości. Tablet jest praktycznie przezroczysty dla pozostałych elementów. Oczywiście nie wywołuje żadnych kłopotów z klawiaturą, przez którą jest wyprowadzone jego zasilanie. Bez żadnych problemów



Wacom Pen Partner < BEZ CENY >
Dostarczyć: Ab S.A., ul. Kościelżyńska 32, Wrocław
tel./fax (0-71) 324 05 00 www.ab.pl
www.wacom.com



od miesiąca / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne
- ☐ **PLAKAT** 10,00zł

Prenumerata z gadżetami

- ☐ trzy numery + długopis 34,00zł
- ☐ sześć numerów + długopis + plakaty 69,00zł
- ☐ dwanaście numerów + długopis + plakaty + czapeczka CDA 129,00zł

podpis zamawiającego



od miesiąca / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne
- ☐ **PLAKAT** 10,00zł

Prenumerata z gadżetami

- ☐ trzy numery + długopis 34,00zł
- ☐ sześć numerów + długopis + plakaty 69,00zł
- ☐ dwanaście numerów + długopis + plakaty + czapeczka CDA 129,00zł

podpis zamawiającego



od miesiąca / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne
- ☐ **PLAKAT** 10,00zł

Prenumerata z gadżetami

- ☐ trzy numery + długopis 34,00zł
- ☐ sześć numerów + długopis + plakaty 69,00zł
- ☐ dwanaście numerów + długopis + plakaty + czapeczka CDA 129,00zł

podpis zamawiającego



od miesiąca / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne
- ☐ **PLAKAT** 10,00zł

Prenumerata z gadżetami

- ☐ trzy numery + długopis 34,00zł
- ☐ sześć numerów + długopis + plakaty 69,00zł
- ☐ dwanaście numerów + długopis + plakaty + czapeczka CDA 120,00zł

podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT

Nasz NIP:

☐ Upoważniam firmę Silver Shar do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczęć firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Pokwitowanie dla poczty	Pokwitowanie dla banku	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku	Pokwitowanie dla wpłacającego
zł gr słownie złotych wpłacający Dokończony adres PIN: na rachunek SILVER SHARK sp. z o.o. BZ II O/WROCLAW NR 11201665-124908-130-3000 stempel podpis przyjmującego	zł gr słownie złotych wpłacający Dokończony adres PIN: na rachunek SILVER SHARK sp. z o.o. BZ II O/WROCLAW NR 11201665-124908-130-3000 stempel podpis przyjmującego	zł gr słownie złotych wpłacający Dokończony adres PIN: na rachunek SILVER SHARK sp. z o.o. BZ II O/WROCLAW NR 11201665-124908-130-3000 stempel podpis przyjmującego	zł gr słownie złotych wpłacający Dokończony adres PIN: na rachunek SILVER SHARK sp. z o.o. BZ II O/WROCLAW NR 11201665-124908-130-3000 stempel podpis przyjmującego



CD-ACTION

nie kosztuje dużo:

- 1. 10 zł** na miesiąc w prenumeracie rocznej
- 2. 10,50 zł** w prenumeracie na 6 miesięcy
- 3. 11 zł** w prenumeracie na 3 miesiące

Jak zamawiamy prenumeratę?

- Przekaz wypełnij drukowanymi literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.
 - Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15-tego dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od Sierpnia opłacamy najpóźniej do 15-tego Czerwca, decyduje data stempla pocztowego. Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.
 - Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.
- Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopiśmie.
 - Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.
 - NIE PRZYJMujemy zamówień innych niż na przekazach.

Jak kupić Numery Archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.

UWAGA: Nie mamy już numerów: wszystkich z 96 r. ; wszystkich z 97 r. ; wszystkich z 98 r. oraz 1, 2/99 r. !!!

- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 12 zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 11-tej.

Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@frodo.silvershark.com.pl

Oszczędzaj kasę - prenumeruj CDA!

Prenumerata z gadżetami!!!

Uwaga ciągle jeszcze istnieje możliwość zamówienia prenumeraty na nowych zasadach.
Można wybrać jeden z kilku wariantów:

• Zamówienie na 3 miesiące + długopis



33 zł za 3 CDA + 1 zł za długopis = 34 zł

W pierwszej przesyłce (czyli w paczce z numerem wrześniowym) znajdziesz długopis firmowy CD-Action.

• Zamówienie na 6 miesięcy + długopis + plakaty



63 zł za 6 CDA + 1 zł za długopis + 5 zł za plakaty = 69 zł

Pierwsza przesyłka (wrześniowa) będzie oprócz numeru CDA zawierać długopis CD-Action i paczkę z plakatami.

• Zamówienie roczne (12 miesięcy) + długopis + plakaty + czapeczka CDA



120 zł za 12 CDA + 1 zł za długopis + 5 zł za plakaty + 3 zł za czapeczkę CDA = 129 zł

W pierwszej paczce (raczej ciężkiej) w wrześniu znajdziesz długopis, plakaty i czapeczkę CD-Action.

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Lato, lato wszędzie... Jak to miło znowu się pobyczyć, oddać radosnemu nic-nie-robieniu, pograć przez 16 godzin non-stop, bez wyrzutów sumienia typu: "graj sobie, graj, jutro na lekcjach zapłaczesz...". Luz, blues, radocha! W takim luzackim nastroju zapraszamy do lektury sporej ilości listów od czytelników CDA. No i przypominamy, że w każdy piątek na IRCu, kanał #cdaction, od 14 do 16, możecie sobie pogadać z nami na żywo. My nie mamy wakacji!

Myśl miesiąca: Nie wymieniam opinii, bo zawsze na tym tracę ((c) Bernard Shaw).

Witajcie!!

To pierwszy list napisany przeze mnie do jakiegokolwiek pisemka (macie pecha, trafiło na Was). A co mnie do tego skłoniło, mianowicie fakt, że większość nieprzychylnych Wam recenzji, drukowanych w Action Redaction delikatnie ale to bardzo delikatnie mówiąc wydaje mi się rażących. LUDZIE! Co Wy chcecie od tej gazетки. Wciąż tylko czytam: jesteście za drodzy, to jest do luzu, tego jest za dużo a tamtego za mało albo wcale. Obiektywna krytyka? OK., ale czasami za dużo w tym przesady. Ponad 100 tys. czytelników (patrz nakład), jak tu wszystkich zadowolić? Nie da się. I dobrze, bo to oznacza, że każdego interesuje coś innego (jednak ciągle dotyczy to komputerów), co przecież stanowi jedynie o oryginalności każdego z nas. (...) A cena - przestańcie. Eleganckie wydanie + 2 CD-ki to tylko 14.99 zł. (...) Doznałem w kwietniu olbrzymiego szoku. Biegne sobie do kiosku, patrzę - jest. Nowy, jeszcze ciepły CD-ACTION, a na nim napis "3CD", w tym dwie pełne wersje gier. Pomyślałem, że będzie trzeba się nieźle wybebeszyć z kasy, a ta kobieta chce ode mnie 17.99 złotych. Sam nawet sprawdziłem cenę - nie wierzyłem. Słuchajcie, przecież to tylko trzy złote za dodatkową płytę i to z pełną wersją gier. (...) Jednego czego żałuję to to że zacząłem Was czytać tak późno (11/98).

MR. JAFFA

Lepiej późno niż wcale... A to, że ludzie krytykują CDA, to w sumie pozytywna tendencja, bo nie pozwala nam popaść w samouwielbienie i stale musimy kombinować "co by tu jeszcze poprawić..."

Bezrozumne Yeti!

Jesteście naiwnymi i stukniętymi kretykami. 3 Cdk, oszaleście czy co? Czasami się zastanawiam kto czyta bzdury pisane przez Mr Jedi, to totalne paadfooo, a co do Mac Abry, to wydaje mi się, że jest on najbardziej pozbawiony smaku i uczucia odpowiedzialności. Jeżeli chodzi o gorszą stronę CDA, to jest nią Smuggler. O ile nie jest kobietą, to na pewno nie ma nikogo do przytulania się oprócz misia albo gorzej - przytula się do C-64 i to na kasety.

U.S.S Psycho, Szczecin

Hej, skąd dali Ci przepustkę? Ponadto, jeśli idzie o ścisłość, to ostatnio namiętnie przytulałem się do stareńkiego ZX Spectrum (na kasety) i bardzo to sobie chwalię. A jeśli chodzi o moją pleć - kobietą jestem tylko w dni tygodnia, które nie mają "r" w nazwie. W czym problem?

Ankieta

(...) Po pierwsze pochwalam zostawienie kącika scenowego (...) Każda gazeta powinna mieć swój niepowtarzalny klimat. Gdybyście zlikwidowali wszystkie tego rodzaju "anomalie", to CDA stałaby się kolejną bezsensowną gazetką napchaną recenzjami gier (...) Moje zdziwienie wywołało zniknięcie Królestwa Chaosu. Wiem, że wyniki ankiety (...) nie były pozytywne ale ludzie, nie dajcie się zwariować! (...)

E.von Tasak z Poznania

Co do KCh, to dział nie uległ całkowitej likwidacji, a tylko będzie pokazywał się "od czasu do czasu". I nie ma żadnych problemów, by wrzucić na CD rozmaite materiały związane z tym działem. Problem tkwi raczej w innym miejscu. Yaboi jest na ostatnim roku studiów, a I Yasiu miał (i będzie miał) w tym roku rozmaite bardzo ważne egzaminy (zdai!), więc trudno im się wyrobić z opracowywaniem tego kącika. Tym niemniej KCh live!

Oświadczytny

(...) W maju kończę 17 lat, a CDA jest nadal przy mnie. (...) Mam jeszcze jedno pytanie. Może nie ja je powinienem zadać, ale chodzisz ze mną (z domu do kiosku) już trzy lata. Czy, czy, czy... CD-Action, czy wyjdiesz za mnie?

Marcia J.

Jaaaaasneeeeee!!!! (zbiorowy ryk entuzjazmu).

Łosie?

Chcę tu nawiązać do listu Bartka z 4/99 (po co go

wydrukowaliście?). Piszę on, że Wasze recenzje gier na 4 strony są nie na temat i są nudne (...) A Unreal?! A HoM&M3?! Obraża także i nas, czytelników, pisząc, że odpowiadacie na listy psycholi i balwanów do kwadratu. I jeszcze coś. U tego gościa P2 266 + 64 Mb Ram zgryzła przy grze SiN, u mnie P166 MMX + 64 Mb + Voodoo Rush na "full detail" chodzi jak marzenie!

Sim z Błotnicy

List zamieściliśmy - bo czemu nie, każdy ma prawo wyrazić swą opinię o CDA. A co do haczenia SiN - pisaliśmy już, że większość współczesnych gier FPP (i nie tylko) robiona jest z myślą o akceleratorach, więc jeśli ktoś go nie ma - będzie cierpiał.

Plagiat?!

Od kilku miesięcy (11/98) kupuję CDA i coraz bardziej przekonuję się do Waszego pisma. Niestety ostatnio wystąpił dość poważny zgryzł. W kwietniowych numerach CDA i XX znalazłem zapowiedzi Earth 2150. (...) Oba teksty są identyczne - słowo w słowo! W XX napisano, że ich redaktor udał się do siedziby TopWare by przeprowadzić wywiad z twórcami gier, co brzmi wiarygodnie i tym samym stawia Wasz artykuł w niekorzystnym świetle (plagiat?). (...)

R. Bielicki

Oświadczam, iż swoją zapowiedź opierałem w 100% (co zaznaczone jest pod koniec tekstu) na bardzo obszernym tekście reklamowym firmy TopWare (żeby tak wszyscy producenci robili podobnej objętości preview...). A ponieważ tekst był po polsku, odpadło mi nawet jego tłumaczenie. Za zgodą Władz Wyższych postanowiłem więc sporządzić ten tekst tylko z wybranych ze wspomnianego arta cytatów (ale też nie wzięłem za to żadnego honorarium, gdyż mój wkład w ów tekst był praktycznie zerowy). Czy takie korzystanie z presspacka można nazwać plagiatem? A jeśli podejrzewasz, że przepisałem go z pisma XX... Oba pisma ukazały się w tym samym miesiącu. A są miesięcznikami, zatem - gdybyśmy nawet sobie ów tekst przepisał - to w najlepszym wypadku mój tekst mógłby pojawić się dopiero w numerze majowym. (Nie wspominając już o tym, że CDA pojawiło się w sprzedaży szybciej niż pismo XX, co jeszcze bardziej czyni podejrzenie o plagiat absurdalnym.) I gotów jestem na tzw. sąd boży (np. walka na topory), by udowodnić swą niewinność. Na żądanie mogę też pokazać Cdką z w/w tekstem z TopWare. Dżoseph.

Anty-feminista?

Odradzam drukowanie listów od dziewczyn. Powodów jest mnóstwo, ja wymienię jeden: Ruda z Gliwic, zamiast czynić uwagi i zażalenia, broni praw dziewczuch i umawia się z żonatym gościem z redakcji (...) to jest pismo komputerowe a nie kawiarnia.

Uzależniony gracz z Bydgoszczy

Nie ukrywamy, że troszkę nas z(a)dziwiłeś... A co Wy na to, dziewczyno? Uspokajamy wszelkie, że nie zamierzamy Was dyskryminować na naszych łamach (nawet wprost przeciwnie).

Pełne wersje

Widząc w Waszym piśmie ludzi piszących "F-18 jest do kitu", "East Front jest bezsensowny", "po co dajecie pełne wersje" itp. Krew mnie zalewa, ręce się trzęsą i idę do barku... Jestem przeciętnym Polakiem (...) i naprawdę nie stać mnie na kupno tylu oryginalnych gier. I tu naprzeciw moich potrzeb wyszło Wasze pismo. Owszem, nie wszystkich zadowoliła te tytuły ale (...) prezentują one szeroki przekrój gatunków gier. Zresztą jak się nie podoba - niech nie kupują. (...)

Poet, Wrocław

(...) Denerwują mnie listy takich (@@#@, co to trują że Wasze gry wszyscy już mieli albo mają. Może on tak, bo ja gromzę nie śmierzę, Pc-ta mam od 1,5 roku. Przedtem o grach wiedziałem tyle, co z lektury CDA u kolegi i teraz chętnie nadrabiam zaległości. (...)

Sarek

Ps. Niech żyje Star Trek, Rebelia i CDA. A Alien to cieniaś i złamas.

(...) Dlaczego umieszczacie listy z krytykami pełnych wersji? Przecież to Wasze, nawet mnie - czytelnika. (...) Jak mogę zamówić Wasze archiwalne numery z '97?

Lino z Polici

Dlatego, że chcemy Wam pokazać zawsze dwie strony medalu, a ponieważ nigdy się nikomu na 100% nie dogodzi, to trafiają się też opinie krytyczne, które traktujemy tak samo jak pochwały - tj. podajemy je Wam do wglądu, byście sami ocenili, czy autor ma rację - czy nie. Co do archiwaliów: praktycznie nie mamy już archiwalnych numerów (są chyba jeszcze od 2/99), więc pozostaje Ci Pomocna Dłoń czy szukanie po antykwariatach, kumplach itp.

Trzy pytania

1. Nie rozumiem dlaczego dajecie płytę z pełną wersją. (...) lepiej dawajcie bonusy, demo itp.

No cóż, popatrz na te listy powyżej...

2. Debile, ile ja mam czekać na demo SimCity 3000?!

Debile - jak sama nazwa wskazuje - niewiele wiedzy. Gdybyś pytanie skierował do normalnych ludzi z CDA, pewnie doczekalbyś się odpowiedzi. Blieblieblie!

3. Co mi z tego, że macie 132 strony, skoro i tak jest tam z 15 stron reklam.

??? z ???

To i tak pozostaje 117 stron, czyli więcej niż większości polskich pism o tej tematyce (w których TEZ są reklamy, więc i im stron ubywa). Ponadto nasza objętość będzie rosła, spox. A gdybyśmy chcieli się trzymać zachodnich standardów, to w piśmie mającym około 130 stron objętości reklamy zajmowałyby co najmniej 50 z nich...

Nieco krytyki

(...) Co do demek - dobrze, że są. Jednak ich wymagania przewyższają standard życia przeciętnego komputerowca. Jeżeli macie w redakcji Pentium III 0,56Hz, to dobrze. Ja jednak posiadam tylko Pentium 166 MMX, z kartą 32 VIRGE DX 2 Mb, i 32 Mb RAM. Na więcej mnie nie stać. Nie jestem pesymistą, ale jeśli dalej tak pójdzie, to nikt nie będzie kupował tej gazety.

No cóż, na rosnące wymagania i objętość demek NIC nie poradzimy, bo przecież nie my je tworzymy. A ponadto takie coraz-więcej-wymagające-demka pojawiają się nie tylko u nas, więc pewnie będziesz całkiem musiał zrezygnować z gazet komputerowych. :(

Pełne wersje. Dajecie gry, które były hitami w czasach Mieszka. Jeżeli pełna wersja ukazywałaby się co 3 miesiące, to z pewnością stać byłoby Was na nowsze gierki.

Bartek z Krakowa

Jasne. Ale wtedy po pierwsze pisalibyście "czemu nie co miesiąc?!", a po drugie (niezależnie od tego, jaką grę byśmy dali), ileś tam procent czytelników marudziłaby: "nie dość, że raz na kwartał, to taki bzdiew dalsic! Uważam, że [tu nazwa opublikowanej gry] to największy kwas pod słońcem, w przeciwieństwie do [tu nazwa innej gry]" itp.

Jedynka

Pisząc ten list dostałem jedynkę za pracę na lekcji.

Komputer z Żyrardowa

Cóż, praca na lekcji nie poplaca - prosty wniosek. :) Ponadto przybił piątkę - w sumie wyjdzie sześć!

Słuszny postulat

Podwyżka dla Mr Jediego i Smugglera. Chłopaki robią co mogą.

Popieramy z całego serca!!! (Jestem całym sercem za, a nawet przeciw - red. nac.). [Nawet bardziej przeciw, niestety... - MrJ&S].

Mieszkamy w wiosce i w tutejszej drogerii pojawia się tylko jeden numer CDA - dla syna dyrektora szkoły. Nie szkodzi, zawsze zwiąjamy go zanim on zaczął, że jest nowy numer.

Mr XXX i Mr YYY z YXX City

Jak dystrybutor wpadnie na genialną myśl, że warto przysłać tam DWA numery - dajcie znać. Oferta nie będzie aktualna po roku 2034.

Hej, hej, hej sokoly!!!

(...) Chciałbym abyście wiedzieli, że czytała Was ludzie nawet na końcu świata, jakim jest Ukraina (...) Pewnie się zastanawiacie czemu uciekam się do czytania pisma spoza granic swego kraju? Proste - bo ich nie ma. Zresztą gdyby nawet były, to wolę czytać w języku który uważam za ojczysty.(...) Moim zdaniem dyskryminujecie czytacy lubiących RTS i RTW, bo artykułów na ich temat w ogóle nie ma (...) A gdyby tak powstał dział o strategiach?

Wiesz, tak naprawdę to powinny być działy o każdym gatunku gier (bo inni gracze poczuja się dyskryminowani) - ale wtedy nie starczy miejsca na recenzje... Powiemu tak: przymiarki do takiego działu są, jedynym problemem jest zasadniczo brak czasu u kandydatów na "właścicieli" takiej rubryczki. Tym niemniej, gdy komus uda się odczytać spać, albo się skłoniować - taka rubryka powstanie.

Czy prenumerata zagraniczna musi być taka droga?

Przykro nam ale tak,

Kiedys napisaliście, że macie największy w Polsce nakład. To nieprawda! XX ma 145.000. (...)

Paweł z Mościsk k/Medyki, Ukraina

Po pierwsze - zdaje się, że jakieś 130.000, a po drugie my mówimy o pismach, których nakład można obiektywnie zweryfikować (czyli tych z "nakładem kontrolowany" w stopce). Tutaj mamy - wedle oficjalnych badań - największy nakład wśród pism o grach na PC i trzeci w ogóle w Polsce w branży pism o komputerach!!! Not bad! Zás wedle brązowego miesięcznika "Press" jesteśmy jedną z 2 gazet komputerowych, ukierunkowanych na gry, które są znane także czytelnikom nie interesującym się grami, w Polsce (i nasza jest bardziej znana :)). A co sobie konkurencja wypisuje w stopce, to nas nie bardzo interesuje. Jutro mogą mieć i 100.000.000, czemu nie, papier jest cierpliwy i wszystko zniesie.

Konstruktywna propozycja

Chciałbym zaapelować o nie ochrzanianie się czytelników w listach i do Was, redaktorów, o jak najmniejsze zużycie papieru na takie listy. No bo fani CDA powinni być jak jedna rodzina. Poza tym AR nie służy do wzajemnego opierdziejlu - ale raczej do opierdziejlu dla recenzentów i innych twórców pisma (dzięki, dzięki - redakcja). Tu mam bardzo dobry przykład - list w 4/99, gdzie Alien przedstawia nam swoje opinie. (...) Chciałbym też powiedzieć coś a propos listu Tomasza Marciniaka z nr 4/99. Mimo, iż mam więcej niż 12 lat, uważam że Garfield jest niezaprzecalnie jedną z najinteligentniejszych kreskówek/komiksów, jakie kiedykolwiek narysowano i nie można powiedzieć, że lkonzy z jego podobizną nikogo nie interesują. (...)

Amico Intimo

Pozdrawiamy wszystkich fanów Garfielda niezależnie od wieku! A, i dzięki za rysunek (a właściwie rysunki :)).

Tandeta?

(...) Dlaczego publikujecie tylko listy z pochlebstwami? Słów krytyki nie ma prawie w ogóle. (...) Kiedy przesłaniecie ludziom wcisnąć tę "kaszanę" o pełnych wersjach, przecież te glerki powinny być dawane gratis przy zakupie paczki zapalek. Handlowanie tandetą jest u nas w kraju bardzo popularne (...) nie wcisnąć ludziom szajsu.

Byniek

Wbrew pozorom wcale nie zamieszczamy tylko pochwał - wystarczy przeczytać losowo wybrane Action Redaction, by znaleźć też opinie krytyczne (powiemu nawet, że zamieszczamy - procentowo - więcej krytyki niż jest jej w puli Waszych listów). Powiadom nas też, gdy zaczniesz sprzedawać zapalki na ulicy, być może dołożymy Ci... jakieś nasze palne & zalosne wersje gier. Ale tylko pod warunkiem, że zarobiona w ten sposób kasę przeznaczymy na zakup PORZĄDNYCH gier w pełnej wersji, które zamieścimy potem w CDA. Umowa stoi?

Gdzie byliście?!

Gdzie byliście jak rozdawali mózgi? Na oranżadzie?

??? ????

Jak to - gdzie? W kolejce, zaraz za Tobą. Ale jak zobaczyliśmy, jaki Ci mózg dali, to machnięliśmy ręką i poszliśmy na colę, bo woleliśmy raczej nie mieć żadnego niż wziąć takie małutkie badziewie. :)))

Parę pytanek

1. Co to za nowy, bardziej muskularny facet na logo CDA ? (...)

Nareszcie ktoś dostrzegł że zmianę! No cóż, facet ma już trzy lata, dorósł!

2. Zauważyłem, że w styczniowym numerze było dużo literówek. Z czego to wynika...

Cóż, byliśmy, widać, myślimi już przy świątecznym stole...

3. W wywiadzie z Mirage pisaliście, że w Herosach jest 1 Mb tekstu do tłumaczenia, a w reklamie jest 1000 Mb?!

Naszym zdaniem było to tak: gość piszący tekst reklamowy w firmie Mirage napisał najpierw "1 Mb". Potem jego szef powiedział: "wiesz co... napisz, że 1000 Kb - na jedno wydzie, a efektowniej wygląda". "OK, szefie!" - odrzekł tekściarz i poprawił 1 na 1000, zapominając zmienić Mb na Kb... To naturalnie taka nasza mała teoryjka. W każdym razie za treści zawarte w reklamach nie odpowiadamy, my je tylko publikujemy.

4. Jeśli mam P166MXX i jakaś gra chodzi mi z prędkością 1,5 klatki/sek, to po zakupie Voodoo 2 przyspieszy mi do ilu?

Slawek Blyskal

Jeśli gra wykorzystuje akcelerator, to na pewno znacznie przyspieszy, a przy okazji wyraźnie poprawi się grafika (a "o ile", to trudno powiedzieć, bo to zależy też od wielu innych parametrów - samego akceleratora, płyty głównej, engine danej gry itp. itd.). W każdym razie na pewno dostanie skrzydeł. Ale - jak wspomnieliśmy - tyczy się to WYŁĄCZNIE gier, które wykorzystują dopalacze (w pominiętym fragmencie Slawek pytał się np. o Settlers III - tu nie odczujesz żadnej różnicy).

Oszukany?

Zaczne od sprawy bardzo dla mnie ważnej i niemilej - gdyż zostałem oszukany i to przez moje ulubione czasopismo. Pisaliście aby wysyłać Wam listy na dyskietkach (...) dyskietek do dziś nie dostalem. Oddajcie dyskietki!

Konrad "Intruder" Jaworski, Rymanów Zdrój

No cóż, w stopce jest taki akapit, że "materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca". Tj, jeśli ktoś napisze na dysku - na nasze zamówienie - jakiś art, to dyskietka zostanie mu odesłana. W innym wypadku należy się liczyć z tym, że... spocznie ona w naszym archiwum. I nie czynimy tego, by na Was zarabiac - po prostu odsyłanie dyskietek jest czaśo- i pracochłonne. ALE... jeśli ktoś chce koniecznie swój/swoje dysk(i) z powrotem, to powinien to zaznaczyć w liście i dołączyć zaadresowaną zwrotnie kopertę ze znakiem. Jeśli czujesz się więc poszkodowany - nie ma sprawy, podzrucimy Ci załęgłe dyskietki. daj znać,

Poszkodowani prenumeratorzy?!

Dlaczego prenumeratorzy nie dostają 3 CD (numer urodzinowy). Jeśli o mnie chodzi, to mógłbym dopłacić te 3 zł. (...)

Marcin "Fish" Rybak

To jakieś tragiczne nieporozumienie!!! Prenumeratorzy otrzymują to samo, co każdy inny czytelnik CDA (tylko za mniejszą cenę i szybciej). Jeśli w boxie z CD były tylko 2 CD, to widać nawalił ktoś/coś w tłoczni i tyle. Skontaktuj się z nami, a podzrucimy Ci brakujące CD!

Dlaczego?

Skoro dostajecie tyle listów, to czemu nie poszerzycie AR do 6 czy 8 stron?

Lolo z Łodzi

4 strony na listy to i tak bardzo dużo - jest to chyba najobszerniejsza rubryka korespondencyjna w pismach o grach na świecie. Być może w przyszłości AR będzie jeszcze większy - ale na razie uważamy, że 4 strony to w sam raz. A ponadto boimy się, że dostaniecie przesyty taką dawką AR. Fajnie jest zjeść tabliczkę ulubionej czekolady, albo i dwie - ale spróbujcie zjeść ich z 6 pod rząd... młodości murowane!

Marzyciel...

(...) Chciałbym, żeby pani Susie Hamilton (rzeczniczka prasowa, której zdjęcie zamieściliśmy w "Historii CDA") pozdrowiła mnie ciepłutko osobiście (wszelkie skojarzzenia jak najbardziej POŻĄDANE).

Che, che, zatrudnij się u nas, a pošlemy Cię w delegację do tej firmy...

Z wyników ankiety widać, że AR jest jednym z najbardziej lubianych działów. Więc dlaczego jest na samym końcu, wszystkie gazety najlepsze teksty dają na sam początek.

Ziele z Krakowa

Zacznił czytać CDA od końca i po problemie. AR jest jak deser po obiedzie...

Ciekawa filozofia

(...) Piractwo traktuję jako janosikowanie XX wieku. Więc gadanie o niemoralności i kradzieży oprogramowania schowajcie sobie do kieszeni. Sklepy okradają nas swoimi złodziejskimi marzami, a my okradamy ich, a więc wszystko OK.

M.K.

Nie będziemy Ci truć moralów i wykazywać fałszu takiego rozumowania. Założmy, że masz rację... I tu pytanie: dlaczego stajesz w pół drogi? Skoro sklepy z grami nas okradają, to czemu w ogóle płacić za cokolwiek? Przecież w innego rodzaju sklepach odchodzi identyczne złodziejstwo!! Od dziś zacznij kraść chleb, colę, sprzęt wideo, samochody, części komputerowe, papier toaletowy, ciuchy - co się będziesz rozrabniał i ograniczał tylko do softu! Logiczne, prawda? A jak Cię zamkną, przyslij kartkę, pošlemy Ci może jakąś paczkę... o ile jej po drodze ktoś nie ukradnie.

Logo na płycie

Jeśli nie możecie zdjąć swego logo z płyty [z pełną wersją - red.], to przynajmniej troszke je pomniejszcie i nie dawajcie takich napisów jak np. "co miesiąc pełna gra".

Yo! z Wrocławia

Che, che, żeby można było komus (np. na giełdzie) wmówić, że to CD prosto ze sklepu z Londynu, tylko pudełko się podarło po drodze? :) Logos itp. mają właśnie służyć reklamie i promowaniu CDA wśród tych, którzy jeszcze nie wiedzą, że dajemy pełne wersje gier. Więc - sorry Winnetou, nic(i) z tego.

Pod publiczke

Nie będę się tu rozpisywać, że Wasze pismo jest najlepsze lub najgorsze, a pełne wersje są super lub do ***. Powiem tyle: tylko tak dalej. Kolejna rzecz - Wasza walka z piractwem. Nie macie szans, a poza tym to, co robicie jest całkowicie "pod publiczke".

C.B.D.O

Myśliś się. Po pierwsze zacytujemy fragment pewnego filmu. Gość porwał się na coś, czego praktycznie nie mógł zrobić (wszyscy od razu mu to mówili) i poniósł klęskę. Gdy się z niego nabijali, stwierdził "ja chociaż spróbowałem!". A czy robimy to pod publiczke? Powiedzmy sobie szczerze, że większość "publiczki" w Polsce popiera (niestety...) kupowanie pirackiego softu. Zatem nasze poglądy są ewidentnie "przeciw publiczce". Ponadto mówiliśmy już kiedyś: woda drąży kamień. Liczymy (i nie bezpodstawnie, sądząc z listów), że nasza mała krucjata spowoduje, że chociaż niewielka część tych, którzy popierają złodziejstwo, zmieni zdanie. I ziarno do ziarnka...

Boss ma glosssss...

Po jakiego grzyba umieszczacie te durne reklamy. Przecież są one gorsze niż wrzód na ***. Jak kupuję pismo o grach, to chciałbym oglądać gry, a nie reklamy zeszytów. (...)

M.W. Ożarów

Reklamy - jak sama nazwa wskazuje - zamieszczane są po to, by REKLAMOWAĆ jakieś produkty. Weź sobie zresztą dowolne zachodnie pismo z tej branży i zobacz, ile tam jest reklam... Skromnie licząc 40-60% stron to same reklamy, podczas gdy my zwykle nieco przekraczamy granicę 10% objętości pisma. Nie wspominając o takiej drobnostce, że cenimy sobie miejsce na naszych stronach i za reklamy zgarniamy kasę, którą potem możemy przeznaczyć na np. zwiększenie objętości pisma, zakup gier czy choćby utrzymanie aktualnej ceny pisma tak długo jak się da. Gdyby nie było reklam, CDA kosztowałby już odczuwalnie więcej! Mogę Cię tylko pocieszyć, że jeśli reklam będzie przybywać, to jednocześnie będzie rosła nasza objętość, tak by nowe reklamy nie zjadły kolejnych stron przeznaczonych na teksty. Co więcej - jeśli przybędzie nam stron (na tej zasadzie), to część z nich od razu i na stałe będzie zarezerwowana na... gry itd., a nie na reklamy! Reasumując: im więcej reklam -> tym więcej stron -> tym więcej miejsca na pisanie o grach. Czy to nie jest opłacalne? A obowiązku czytania reklam przecież nie ma...

Pytanka

1. Czy istnieje nadzieja, że kiedyś, np. 1/00r, czyli w styczniu 2000 roku, pojawi się zamiast cd-ków płyta DVD???

Pewnie tak... ale na pewno nie w 1/2000. Może w 2001 albo 02?

2. Czy pojawią się "Plakaty" nr 2???

Nie mówimy nie.

3. Kiedy ukaże się muzyka na cd???

Konkretnę daty nie podamy - ale szanse są. (Tj. chodzi o ścieżki audio, prawda?)

6. Czy moglibyście pełne gry w oddzielnych opakowaniach i wkładać do nich okładki z danej gry?

Moglibyśmy. A czy urząda Was odczuwalna podwyżka ceny CDA za numer (rzędu 2 zł) w zamian za takie atrakcje? Zresztą problem okładki rozwiązaliśmy już w inny - mniej kosztowny - sposób...

7. Czy Smuggler przestał wypalać zapalkami włosy w nosie?

W którym? Zresztą: sobie tak. Innym - nie. To moje ulubione i jedyne zajęcie w redakcji.

8. Dlaczego nie ma przynajmniej jednego plakatu w CDA?

Jak zawsze: kwestia kasy. Dodatkowo są problemy techniczne (jak wpiąć plakat do klejonego pisma?).

10. Dlaczego wasze okładki np. 4/99 [35] są takie kiczowate?

Kwestia gustu... Nam się podoba.

12. Czy możliwe jest, aby ukazały się np. karty dźwiękowe w waszym piśmie?

Chodzi o testy? Czemu nie? (A SB Live i inne, testowane na naszych łamach, to co?)

13. Jeżeli ktoś stale prenumeruje CDA, to czy możliwe jest to, aby miał on jakieś zniżki?

Prenumerując CDA masz już zniżkę rzędu 5 zł na numer (1/3 ceny).

15. Czy CDA nie może kosztować 20 zł i mieć 3cd i stron za te 2 zł przeznaczonych na Action Redaction???

Homo Actionus

Może. Ale czy wszystkich będzie na to stać?

Idioci Roku

Nie chcecie dać swoich zdjęć, bo będziemy uważać Was za gwiazdy, to zrobicie nagłówek Idioci Roku - i dajcie swoje zdjęcia!

MIL z gdańskiego

Pomysł w dechę! Tak myśleliśmy na początku. Potem jednak przyszło opamiętanie: w takiej kategorii jesteśmy cienkie Bolki, wystarczy tylko włączyć telewizor, by od razu zobaczyć co najmniej 100 ludzi, którzy bezproblemowo wyprzedzili nas w tym konkursie. :((A być outsiderami i czaić się na końcu peletonu, to dla nas zbyt upokarzające.

TNT?!

Numer 12/98, strona 108. Tytuł: Tri-Nitro-Toluen, co zapewne miało znaczyć TNT (Riva TNT). (...) Na pudełku owej zabawki jest napisane: TwinTexel Engine (TNT)". No i co, he?

Percy

A co ma być? Przecież nigdzie nikt nie powiedział, że Trój-cośtam to jest oficjalna nazwa TNT. Autor (nawijając do TNT, czyli trotylu) dawał w ten sposób do zrozumienia, że opisywana przez niego karta ma... wystrzałowe właściwości (chcieliśmy napisać "wybuchowe", ale to mogłoby zostać źle zrozumiane). I o to samo chodziło producentom, gdy nadali swemu produktowi taki dynamiczny kryptonim. My zresztą rozszyfrowaliśmy go jako Truskawki Nienawidzą Teleaudio, No i co, he?

Rozbój w biały dzień!!!

Granda i rozbój w biały dzień! No bo szlag mnie trafił jak się dowiedziałem, że aby mieć instrukcję do gier na Waszym CD to trzeba kupić Action Plusa. (...) Żądza zysku za wszelką cenę, czy co?

A. Witkowski

My nazywamy to marketingiem. Popatrz w ten sposób. Kupujesz CDA (dla okragłości 15 zł). W środku jest pełna wersja gry (albo - jak w kwietniu - dwie) + mini-instrukcja. Możesz sam się zmagać z dodatkowymi funkcjami gry - albo iść na łatwiejsze i kupić za 3.90 zł Action Plusa z obszerną wersją instrukcji po polsku. W sumie co mamy? 14.99 + 3.90 = 18.89 zł za oryginalną instrukcję, gwarancją na grę itp. Faktycznie - kosmiczny rozbój!!!! Każdy dystrybutor sprzedaje taniej taką grę, każdy pirat z kolei dorzuca polską instrukcję za friko! Nie wspominając o tym, że tak naprawdę to tę grę macie ZA DARMO, tj. te 14.99 zł to nie cena gry - a pisma z 132 stronami i dwoma CD w pudełku. Powiedzmy, że takie pismo bez CD kosztowałoby 7.99. Podziel pozostałe 7 przez 2CD = oryginalną za 3,50! Zatem tak naprawdę to gra + instrukcja kosztuje Cię... troszkę ponad 7 zł. Jeśli znajdziesz kogoś (dystrybutora, konkurencję), kto taniej (legalnie!) sprzeda Ci oryginała z polską instrukcją za tę cenę, to ziemi na oczach widzów całego Action Plusa (i! to bez poplania). Wierny, że marzy się Wam, by taka gra była w oryginalnym firmowym boxie z firmową okładką - a w środku powinna być książeczka z polską instrukcją - i wszystko za te 14.99 zł za CDA... ale to już nie nasza wina, że macie nieco wygórowane żądania. My robimy tyle, ile jesteśmy w stanie zrobić. Być może kiedyś osiągniemy i taki standard, ale póki co wyżej nosa nie pędskoczmy. No i - kto chce, ten kupi Action Plusa, kto nie chce - nie kupi.

Jak to jest z prenumeratą?

(...) Zaprenumerowałem CDA na rok od maja (...) co będzie jeśli cena wzrośnie?

Bulfrog z Krakowa

Ewentualne podwyżki cen prenumeratorów po prostu NIE OBCHODZĄ. Otrzymasz 12 kolejnych numerów, niezależnie od wszelkich potencjalnych podwyżek ceny. A gdyby cena uległa obniżce (pomarzyć wolno...), to wtedy albo otrzymasz zwrot nadpłaty, albo przedłużenie prenumeraty. To jedna z wielu zalet prenumerowania naszego pisma!

Wy piraci?

(...) Ludzie, przecież Wy jesteście piratami (...) według mnie ktoś kupuje oryginał i kopiuje go bez zgody producenta i dołącza do gazety (...) czy to nie jest piractwo?

Bez urazy - ale bzdury piszesz. Gdyby tak było, to już wszyscy siedzielibyśmy w kiciu. Gry dołączane do CDA są zakupione u producenta (za naprawdę ciężką kasę) i publikowane za jego zgodą, płacimy też wszelkie związane z tym VATy, szmaty itp. Jesteśmy w 1000% legalni. Dotarło do wszystkich?

Co robicie z gramy po napisaniu recenzji? (...)

Mat & Bał ze Szczecina

Odkładamy na półkę. Mamy na to specjalny pokój w redakcji. Czasem też się w nich tarzamy albo robimy sobie z Cdków podstawki pod kubki z kawą i herbatą lub konkursy - kto rzuci dalej oryginalną wersją. :)

Simkin, ty...

(...) Teraz coś do jednego (zg)reda - Simkina, tyczy się to gry SimCity3000. Po jakiego grzyba szukać minusów i pisać bzdury? Minusy: "e, są oczywiście. Nie ma kogo załtuc! Po co mi taka gra". A więc jeśli chcesz łtuc, to odłóż SimCity a weź Quake. Dlaczego dajecie recenzje dla rasowych morderców, którzy w grze bez krwi nic nie widzą?

Oj stary, stary... Ta uwaga to był przejaw dość specyficznego poczucia humoru JWP Simkina, który (nawiasem mówiąc) nienawidzi przemocy w grach. To była kpina z ludzi, którzy oceniają gry właśnie na zasadzie "cooo, nie ma krwi i strzelania? To do *** taka gra!".

"Gra jest trudna i wymaga czasu (ale czy to jest wada?)". Więc po cholere piszesz to w minusach?

Corey, Polkowice

By ostrzec zwolenników gier łatwych i prostych, w które można grać "z marszu" i ukończyć w 3-4 dni. Ps. Thx za teksty do "Na luzie", jak widzisz już skorzystaliśmy ze sporej części materiałów.

Sporo pytań

(...) W demie Klingon Honor Guard jest sporo niedoróbek [tu dokładna lista usterek w grze - red.]

To jest właśnie "urok" dem - a my nie mamy na to wpływu. My je tylko publikujemy...

W niektórych grach przy minusach pisze "brak". Przecież każda gra ma jakiś minus. Czy nie możecie bardziej się postarać w ich wyszukiwaniu?

Jak kończyć się takie staranie - masz w liście powyżej Twego. Ponadto nie jesteśmy tak naprawdę zwolennikami "szukania dziury w całym". Pewnie, że każdej grze można przyręcić jakąś "latkę" - żadna sztuka. Ale czasem są to minusy tak niewielkie, że niewarte wzmianki.

Czy moglibyście w pasku pod nazwą gry pisać jaka to jest gra (TPP, FPP itd.).

Pewnie, że moglibyśmy i zamierzamy tak robić.

Podpisujcie się pod recenzjami.

My wolimy podpisywać się NAD recenzjami.

Czy macie możliwość przysyłania ludziom np. solucji do gier na zamówienie (naturalnie za opłatą).

Teoretycznie tak. W praktyce - nie. Czemu? Pomijając nawet rozmaite kwestie formalno-prawno-skarbowe... Ot, wyobraźcie sobie, że co miesiąc tylko co setny czytelnik coś takiego sobie zamówi = 1000 listów miesięcznie... i leżymy i kwiczymy, cała redakcja przez 24 godziny na dobę nic, tylko wysyła zamówione materiały. A wyobraź sobie, że np. 20.000 luda zapala nagle chęcią posiadania solucji do TR3... Nieee! Latwiej jest zamówić nasz krążek CD "Tipsomaniak", tam znajdziesz całe mnóstwo atrakcji (save, blisko 500 trenerów, że dwie setki solucji po polsku itp.).

Który z Was uczestniczył w blokadzie dróg (Smuggler i Jedi na pewno)

Jasne. Położyli nas na drodze zamiast bron. Co dziwniejsze, większość kierowców na ten widok dusiła gaz do dechy z okrzykami "Carmageddon rządził!!". Po kilku dniach, gdy nas zdrapano z asfaltu, podziękowaliśmy za współpracę i poprosiliśmy, by nas zrolować i odesłać poleconym do redakcji. Teraz robimy za dywaniki.

Czy moglibyście w tipsach nie pisać np. xxx - ???

Czasem nikt tak naprawdę nie wie, co robi dany tips. Zatem piszemy przy nim "???", mając nadzieję, że może jakiś czytelnik będzie zdolniejszy od nas i sam się zorientuje, co to miesza w grze.

Czy Wasza praca (pisanie recenzji) podoba się Wam?

Nienawidzimy tego!!! Codziennie dostarczając nas do redakcji siłą i przykuwając do komputerów, a naczelnych chodzi z batem i wali nas po plecach, by zmusić do pracy. Horror i rozpacz! Z chęcią zmienilibyśmy tę pracę na np. czyszczenie szamb i wywózka śmieci... ale tam to trzeba mieć kwalifikacje i jaką-taką inteligencję... Chcąc nie chcąc - musimy trwać w CDA!

Czemu w PD nie robicie tak: ktoś chce komuś wysłać grę. Przysyła ją do Was z kartką z adresem tego kogoś. Wy sprawdzacie czy to oryginał i wysyłacie odbiorcy.

Bo znowu by to nam sparaliżowało pracę. CDA to pismo, a nie agencja pośrednictwa w handlu gram i kontroler rzetelności graczy.

Czy już skapowaliśmy, że Q3 Arena jest w pirackiej wersji?

Prawdę mówiąc - a co nas to obchodzi? Niech sobie będzie, my jesteśmy oryginalni... i wolimy oryginały.

Czy możecie mi logicznie wytłumaczyć dlaczego w plebiscycie Unreal był jednocześnie na trzecim miejscu jako gra roku i piątym jako porażka roku?

??? z ???

Nie możemy, bo tak głosowali czytelnicy, nie my (jak widać, Unreal ma wielu fanów i anty-fanów). My oceniliśmy go nieco inaczej... I jeszcze coś - podpisujcie się (jeśli chcecie) na końcu listu, bo wcieli nam kopertę z adresem i stąd te znaczki "???" w podpisie.

Dużo krytyki i trochę propozycji

Witamy szalonego Mr. Jedi'ego & zaje*** Smugglera. Regularnie czytamy CD-ACTION odkąd jeden z nas w***adował się rowerem na kiosk. Przelatując przez szybę ujrzał kolorową okładkę jednego z pism komputerowych, była to miłość od pierwszego wejrzenia. Przekartkowując gazetę zatrzymał się na stronie poświęconej listom czyli Action Redaction. Od razu spodobał mu się "@*#\$ odpowiedzi, pokazał je kolegom i odtań całą trójką kupowała to pismo. Ale do rzeczy: Piszemy ten list aby zmieszać z błotem kilka osobistości. Najbardziej *** nas (...) [tu wycięliśmy ksywkę tego Kogoś, z przyczyn, które wyjaśnimy w odpowiedzi]. Absolutnie zgadzamy się z Delfinem, tylko że nasz osąd jest bardziej ostry. Uważamy, że każdy powinien mieć w sobie trochę samokrytyki i opamiętania. To co on ma to: mania wielkości, a to, czego nie ma to: talent. Kończymy rozprawianie nad tym maniakiem. Chcielibyśmy odepnąć koleśia z naszego miasta (Gdańska) za porównanie CD-ACTION do PC World Computer (stary te pisma dotyczą zupełnie czegoś innego, chyba że gry i sprzęt komputerowy to dla ciebie to samo, więc daj sobie na luz). Mamy też podejrzenia co do jednego typu ze Stalowej Woli, co nie chce babek na okładkach (...) [tu pewne sugestie co do gustów tego czytelnika, pominięte z przyczyn obyczajowych]. Ojej, musimy się opamiętać z oszczerstwami ponieważ nie chcemy się narażać zbyt wielu osobom. A więc koniec z krytyką (sami nie jesteśmy doskonali) pora na propozycję: czy gdyby grę podzielić na dwie części i pierwszą z nich dać w jednym z numerów, a drugą w następnym, moglibyście zamieszczać trochę nowsze gry.

P.S. Nie chcielibyśmy tutaj nikogo zbyttnio obrażać, ale prawda zawsze jest smutna.

R.S. (Mr. Kn), Ł.M. (Mr. L) i T.M. (Mr. Z) z Gdańska

Smutną prawdą jest też fakt, że dzielenie jednej gry (1-no kompaktowej) jest po prostu fizycznie, technicznie i prawnie nie-moż-li-we! I nie tu się nie zmienić. Co do uwag krytycznych odnośnie różnych czytelników CDA - my uważamy, że każdy ma prawo do własnego zdania. Pisaliśmy już wiele raz, że to, iż często czyjaś opinia jest wprost odwrotna do naszej, nie oznacza dla nas, że ten ktoś nie ma racji, jest cmokiem i trzeba mu to koniecznie powiedzieć prosto w oczy, nie przebiegając przy tym w słowach. Ludziska - nie narzucajcie nikomu własnych poglądów, miejcie szacunek dla cudzych osądów... Dlatego wycięliśmy ksywkę i nazwiska adresatów tych krytycznych uwag - nie chcemy czytelnicych wojenek na łamach CDA. W końcu wyszyscy jesteśmy jedną wielką rodziną: graczy... A gdybyśmy wszyscy mieli jednakowe zdania - to byłoby BARDZO nudne.

Pytania

(...) Po co drukujecie takie długie listy na pół strony, zamiast tego moglibyście wydrukować ze 4 inne.

Tak czy siak mocno "tniemy" Wasze teksty... ale jak czasem trafi się długi list na ciekawy temat, to czemu nie? A ten długi list i tak skróciliśmy o jakieś 2/3.

(...) Dlaczego nie ma już chamskich odpowiedzi na listy? (...)

A spadaj na drzewo, patafianin niedofragowany! Fruk ci w rzęta!!! (Czy było to wystarczająco chamskie? Bo jeśli nie, to możemy jeszcze Ci poobrazić. Np. co będzie jak wejdziesz na

drzewo - drzewo z dwoma czubkami! :) Mamy nadzieję, iż rozumiesz, iż te pierwsze zdania NIE były serio... Teraz za to będzie serio: bo to nie jest tak, że my zakładamy, iż np. 30% odpowiedzi ma być konkretna. 60% zabawna, a 10% chamska. Czasem trafia się AR prawie że normalne - czasem niemal zupełnie wariackie. W dużej części zależy to od Waszych listów w danym miesiącu i nastroju redaktorów podczas odpowiadania.

(...) **Dlaczego na końcu zawsze podpisuje się Smuggler jako pierwszy? Czy to znaczy, że jest od niego lepszy albo starszy?**

Róża

Znaczy to, że Smuggler - w przeciwieństwie do Mr Jedi - umie pisać i bezwzględnie to wykorzystuje (a że jest starszy, to inna sprawa). [”Mądry głupszemu ustąpi” - znacie to powiedzonko? Mr Jedi].

Niestandardowy problem...

Ostatnimi czasy w Polsce stało się coś bardzo niedobrego (...) wyjście na ulicę po 22 w którymś z większych miast Polski niesie ze sobą duże niebezpieczeństwo. W każdej chwili ktoś może do Ciebie podejść i walnąć przez plecy baseball. (...) No tak ale Wy teraz zapytacie - co MY mamy z tym wspólnego - czytelnicy CDA? Tak? No to patrzcie: "prawdziwi" scenowcy szkanują swych młodszych kolegów. Niezadowoleni czytelnicy obrzucają na łamach AR innych wyzwiskami. (...) Jak widać, czytelniku, załapałeś brzydką chorobę. Ja naprawdę nie kupuję CDA po to, żeby powkurzać się na różnego rodzaju ciwerc-inteligentów, którzy chcą w jakikolwiek sposób zaistnieć na łamach pisma. (...) Pamiętajcie o tym, że kiedyś trzeba wyrosnąć. (...) To przez co możecie przejść dzisiaj powoli i spokojnie, jutro może być Wam chamsko wbiłoby do głów. Zawsze bowiem znajdzie się ktoś silniejszy od Was...

Małeusz "Bochen" Bocheński

I tu znów możemy i musimy powiedzieć to samo: mniej agresji, więcej szacunku dla tych, którzy myślą inaczej niż Wy... (nawet jeśli bardzo Was to wkurza). Dyskutujmy, a nie bluźnijmy się nawzajem. Czasem dostajemy od Was listy, w których nie zgadzacie się z jakimś czytelnikiem czy autorem tekstu - ale wszelkie argumenty zastępują Wam wyzwiska pod adresem danego gościa (musisz być @& ^, jeśli sądzisz, że... a @#\$, idź się @#%, a nie pisz takich ^#@&\$ itp.). Naturalnie takie listy nie mają szansy na publikację, bo sami znamy lepsze wyzwiska i wcale się nimi nie chwalamy...

Kto kocha Smugglera?

(...) **Czy Smuggler naprawdę jest żonaty? Jaka kobieta wyszła za takiego brzydkiego kretyna?!**

Sony

Czy wiesz o tym, że przeciwieństwa się przyciągają? A Smuggler jest naprawdę żonaty i to od dobrych paru lat. Jak będziesz miał tyle kasy, co on (che, che) i podobnego swira, to każda (no, prawie...) na Ciebie poleci, spoko!

Brrrr!

1. Gdy czytam rozmowy Naczelnych, chce mi się wymiotować. Dajcie porządną wstępnik, a nie jakiś wiejski dialekt, którego człowiek z miasta (czyli ja) nie rozumie. Czyby Wasi krewni pochodzili z krowich placzków? Jak chcecie, to wydajcie wiejski odpowiednik CDA, czyli Wiocha-Acion.

To, że mieszkasz w mieście, to przecież wyłącznie zasługa Twoich rodziców, nie Twoja (jest więc czym się chwalić?). Ponadto zapytaj ich, gdzie się urodzili (albo ich rodzice) i sam zobaczysz, skąd się wywodzisz... My nie dzielimy ludzi w ten sposób, co Ty.

2. Po co dajecie w sprzecz artykuły typu "reinstalacja Windows" itp. Jak ktoś tego nie umie robić, niech kupi Komputer Świat. (...)

Bo każdy gracz - choć czy nie - wcześniej czy później będzie musiał to zrobić... więc wolimy nauczyć Was tego prostego w sumie zabiegu, gdyż lektura jest bardziej opłacalna od noszenia sprzętu do serwisu i bulania kasy za reinstalkę, czy choćby nabywania kilku rozmaitych pism.

3. Wywalcie programy użytkowe dla dzieci. (...)

Dziecko też człowiek!

4. Niepotrzebnie dajecie w CDA dział "Na luzie". Na CD z nim!

Na CD też jest (ale co innego niż w gazecie).

5. Nie spodobał mi się sposób, w jaki objechalście Pawła D. Plagiaty trzeba sprawdzać od razu, a nie w parę miesięcy później na łamach CDA.

Czujemy się zaszczytzeni, że masz nas za jasnowidzów i gości, którzy znają na pamięć zawartość wszystkich tekstów we wszystkich polskich pismach o grach... Ale tak nie jest. Plagiat wykrył czytelnik, a my od razu po jego liście zareagowaliśmy. Swoją drogą niech to będzie

nauczka dla tych, którzy zamierzają "pożyczyć" sobie cudzy tekst, rysunek, modek itp. To się nie oplaca, bo wcześniej czy później wyjdzie na jaw! A obciach jest potem niezemiński...

6. Dlaczego nie chcecie by Wrocław był stolicą Polski?

Bo chcemy, żeby to było normalne, spokojne miasto (warszawiacy - bez urazy... ale sami widzicie, co się niekiedy dzieje np. pod Sejmem).

7. Co sądzicie o serii HoM&M

Ocena 10/10 dla 3-ciej części cyklu jest chyba wymowna?

8. Muszę kończyć, bo zaczyna się "Domek na Prerii" i muszę szybko opuścić mieszkanie.

Pedro & Ziggy, Wrocław

Che, che - znamy ten ból, sami nawiewamy z chalup podczas rozmaitych "Klanów", bo od tej słodyczy na ekranie aż się cukier sam na zębach osadza!

Dziwne wątpliwości

(...) **Pomyśl z 3CD nie jest zły ale dręczę mnie fakt, że zmniejszycie objętość Waszej gazety.**

Skąd takie dziwne przypuszczenie?! Dodatkowo kolejnego CD w ZADEN sposób nie wpłynie na zmniejszenie ilości stron w CDA! (Bo niby czemu?). Pocziesz Cię też, że nasza objętość będzie stale rosnąć.

(...) **Gdy czasem czytam listy w AR to aż mnie skręca. Ludzie, czy wy myślicie że zamieszczenie 16423232 Cdków w CDA nie zmieni jego ceny?**

Luka z Wysokiego

Właśnie!

Ekspert

(...) **Co to jest IRC? International Rally Championship? Wiem, że nie.**

Driver

To już jesteście niezły. Naszym zdaniem ten skrót oznacza IRytującę pogoduchy via Internet (coś jak telefoniczna party-line, tylko na innych zasadach).

Dear mutanty

Jakiego koloru oczy ma Mr Jedi - o ile w ogóle je ma?

Dziwne podejrzenia! Naturalnie, że ma! To duże, centralne, jest czerwone, te boczne (6 sztuk) są w kolorze ultrafioletowym. To rentgenowskie, na lewym łokciu, jest bezbarwne (ciekawe, że patrzy nim tylko na dziewczyny...). Innych nie dostrzegłem, bo moje gąły są ostatnio w konserwacji i patrzę środkowym uchem, więc szczegóły mogą mi umknąć.

Jak mi tego listu nie wydrukujecie - to go nie wydrukujecie. Szamanka z Mielca

Nobody's perfect!

(...) **Otoż Waszych zalet jest dużo np. (...) (A co, ja też lubię sobie skrać tekst)! Ale nikt nie jest doskonały. W CDA znalazłem kilka... no może nie tyle wad, co trapiących mnie szczegółów. I oto one:**

• **Powiedzcie jaką ocenę dacie grze ewidentnie lepszej od Unreal'a? 11/10?**

Będziemy się martwić, jak taka gra się pojawi. Swoją drogą pamiętajcie, że wszelkie oceny się dewaluują, stąd np. 10/10 powiedzmy z roku 1997 nie jest tym samym, co najwyższa ocena z 1999! 10/10 oznacza bowiem "super znakomita gra... w danej chwili, na danym sprzęcie". Kiedyś zapewne dalibyśmy tyle np. Quake 1 czy Civilization 1 - dziś te same gry na pewno ocenilibyśmy niżej.

• **Szata graficzna CDA (...) czy zamiast szkiców i obrazków jakiś mutantów i potworów moglibyście dać więcej screenów z samej gry?**

Jasne, że możemy. Ale takie szkice itp. artwoki pozwalają Wam zobaczyć to, czego nigdy nie zobaczycie w samej grze - choćby jak wyglądały pierwotne projekty postaci, jak one ewoluowały... Zobaczcie np. recenzję Fighting Force (05/98) - rysunkowe panienki dalece odbiegają od tego, co rusza się na ekranie!

• **Ten kto wymyśla hasła reklamowe do Kawaii musi mieć (delikatnie mówiąc) wyobraźnię naprawdę wykraczającą poza przeciętną...**

Jedi dziękuje Ci za wyszukane komplementy.

• **Co to jest HIT, to oczywiście wiecie. Ale co to jest SHIT? Otoż nie, to nie to, co myślicie. To... Super HIT. (...)**
A.L. z Libiąża

Dobre!!!

O co tu biega?

Mój kolega kupuje CDA w Empiku (starsze o jakieś 2-3 miesiące) za 7.99 z CD. O co tu biega?

Spec z Ops.

Zapewne o wyprzedaż archiwaliów przez Empik?

Ankieta i jej skutki

(...) **Czy Ankieta z 12/98 będzie miała jakiś wpływ na zmianę Waszego pisma, bo na razie żadnych dużych zmian nie zauważyłem.**

Snake

Bo i nie będzie jakichś dużych - rewolucyjnych - zmian. Rozwój u nas odbywa się na zasadzie ewolucji: np. zobacz, że wypadł Chaos, zmniejszyła się Scena, zwiększył AR, niemal znikli Wywiady... i cierpliwości. Wprowadzanie zmian w piśmie jest jak manewrowanie tankowcem na morzu - trzeba spokojnie i powoli, bo inaczej można żalować. Ale na pewno zauważysz niedługo w CDA coś nowego, obiecujemy.

Przezorny

(...) **Smuggler & MR Jedi, lepiej nie zabierajcie się za recenzje gier - mam dość iksów. (...) Zatrudnicie kogoś z nieco większym ilorazem inteligencji (mogą być ja :))!, żeby odpowiadał na te mądre listy.**

Tak czy siak po 2-3 miesiącach odpowiadania zauważysz, że iloraz inteligencji zaczyna Ci się przerażająco obniżać z numeru na numer... wiemy coś o tym!

(...) **Może od następnego CDA zamieszczalibyście zawartość CDA i CD o numer do przodu. (...)**

Widać, że nie pracujesz w takim piśmie... Prawdę powiedziawszy, my sami nie wiemy, co będzie za miesiąc w recenzjach, na CD itp. Tj. wiemy - ale tylko w przybliżeniu (i często zresztą przecucia nas mylą). To jest tak, jakbyś powiedział np. gościom w gazecie sportowej: zamieście już dziś wyniki wszystkich meczów z przyszłego Mundialu. Kumasz, o co chodzi?

(...) **Nie jesteście tacy brzydzy. Żałujcie, że nie widzieliście dziewczyny mego kolegi. Zdjęcia nie wysłę - klisza pękła.**

Sindbad

Aaa, nieładnie wyśmiewać się z cudzych dziewczyn! Dia niego ona na pewno była najpiękniejsza. Zresztą kobaczysz kiedyś, że uroda to nie wszystko!

Piractwo, czy nie?

Mam nagrywarke. Czy jeśli chciałbym zgrać sobie z Waszych płyt demka, to byłoby piractwo? (Tylko dla siebie i meji rodzinki).

Żółw z Gdańska

Naszym zdaniem (jeśli są to demka, a nie pełne wersje gier i użytków) i robisz to "do użytku wewnętrznego" (nie na sprzedaż czy wymianę), to nie ma w tym nic złego. Inna rzecz, że po co kopiować dema, skoro masz oryginalną płytkę? Spokojnie, nie niszczy nagrywaraki!!! Nie..., o cholera! Mogłeś nią kogoś zabić z czwartego piętra to można rzucić papierową kopertę od CD, a nie nagrywarę!

Do roboty!

(...) **Smuggler, Mr Jedi, od czego wy w tej redakcji jesteście? Co wy tam, cholera, robiecie?**

BomberMan (z siostrą)

Szczerze? NIC. Fajna fucha! (Ale konkurencja duża :)). Mamy czarne pasy w obijaniu się! Zwykle gramy w okręty i patrzymy, jak inni ciężko pracują...

Włóż pampersa i czytaj...

(...) **Po*** się z radości, jeśli to wydrukujecie (tak jak mój pies, gdy mnie zobaczył jak wróciłem z wakacji).**

XXX z Gdyni

Sam chciałeś!

Z wakacji z redakcji pozdrawiają

SMUGGLER & MR JEDI
JEDEN OPALA SIĘ NA DWORZE,
DRUGI SURFUJE PO MONITORZE

Tipsy

Przypominamy, że więcej tipsów po polsku znajdziecie w katalogu: Extras / Bonus / Bonus2 / Tips na naszym CD. Tamże trainery, tips-machine, edytory itp.

Biosys

Wpisz podczas gry: silverfeather by włączyć cheat-mode. Teraz wpisz:

- | | |
|----------|--|
| banana | - jedzenie |
| water | - woda |
| tzing | - leczenie |
| immortal | - nie musisz jeść i pić, nie chorujesz |
| ff | - skok do przodu o godzinę |
| zz | - skok do przodu o kilka godzin |
| gotoXXX | - skaczesz do lokacji xxx (np. r1, r2 for rainforest). Po wpisaniu naciśnij Enter. |

Carnivores

Nowe tipsy!

Wpisz debugon podczas gry. Teraz masz nieskończoną amunicję, lawa ci nic nie robi, a dinozaury ignorują Cię - dopóki nie strzelasz. Ponadto możesz używać kombinacji klawiszy:

- | | |
|---------|--------------------------|
| CTRL | - poruszasz się szybciej |
| SHIFT+S | - a teraz wolniej |
| CTRL+N | - długie skoki |
| SHIFT+T | - ilość fps |
| TAB | - pełna mapa |

Commandos: Beyond the Call of Duty

• Wpisz: GONZOOPERA by aktywizować cheat-mode. Teraz używaj klawiszy:

- | | |
|-------------------|----------------------------|
| Shift+X | - teleport |
| Shift+E/Ctrl+E | - edytor misji |
| Shift+F1/F2/F3/F4 | - video mode (*) |
| Ctrl+I | - niewidzialność |
| Ctrl+L | - nietykalność |
| F9 | - info o terenie |
| Ctrl+Shift+N | - koniec (zwycięski) misji |
| Ctrl+Shift+X | - roz...walamy wszystkich |

(*) naciskamy tylko jeden z klawiszy F1-F4, nie wszystkie naraz!

• Kody do misji:

- | | |
|---------|-------|
| Misja 2 | KXII7 |
| Misja 3 | GOH90 |
| Misja 4 | HCOAU |
| Misja 5 | TF4AO |
| Misja 6 | T8TSN |
| Misja 7 | TLESF |
| Misja 8 | TUSLV |

Expendable



• Odpal grę z dopisanymi do linii komend parametrami, (np. C:\Expendgo.exe" - whostayedlate):

-mumford	- Hodspodkins Mode
-whostayedlate	- Rockhard Mode
-whostayedlateagain	- EasterEgg Mode

• W czasie gry naciśnij „-” na klawiaturze numerycznej i wpisz: bod - aktywizuje cheat mode. Teraz wpisz:

mrben	- skok o level
zippy	- god mode
bucketofchicken	- widzisz więcej
babapapa	- ekstra kredyty
crystalltips	- dodatkowe życie
dunky	- hi-score
albertofrog	- dodatkowy power-up
bing	- wylacza cheat-mode

Uwaga: jeśli po aktywizacji cheat-mode wpisywane cheaty nie działają, również poprzedzaj je wprowadzonym z klawiatury numerycznej znakiem „-”. (Naturalnie bez cudzysłowów!).

FIFA '99

Kiedy strzelisz bramkę, naciśnij:

- | | |
|---|------------------|
| D | - głośne bębny |
| A | - trąbka |
| S | - krzyk z trybun |
| W | - normalne bębny |

Future Cop L.A.P.D.

Naciśnij F10 i (trzymając go) wprowadź poniższe kombinacje klawiszy.

By wyłączyć cheata naciśnij F10 i trzymając go naciśnij F6. Naraz można korzystać tylko z jednego cheata!

- | | |
|---|------------------------|
| (F2) (F1) (F4) (F3) | - osłony (regeneracja) |
| (F2) (F4) (F1) (F3) (F1) (F3) (F4) (F2) | - reload weapon 0 |
| (F4) (F3) (F1) (F2) (F4) (F3) (F1) (F2) | - reload weapon 1 |
| (F2) (F1) (F2) (F4) (F2) (F1) (F3) | - reload weapon 2 |

• Kody do leveli:

- | | |
|---------|--------------|
| Level 2 | - TAFRGYBIRR |
| Level 3 | - CRGRGYBLRY |
| Level 4 | - FUMRGYBLRL |
| Level 5 | - SIFUGOBLRL |
| Level 6 | - TAGUGOBLLY |
| Level 7 | - CRMUGOBLLL |
| Level 8 | - FEMUGOBYSL |

FX Fighter Turbo

• Wszystkie postacie mają specjalne ciosy, które można wykonać stosując kombinacje:

przód-przód-cios
przód-tył-cios
góra-cios
dół-cios

• Można także dowolnie zmieniać położenie kamery: trzymając HOME kieruj strzałkami w boki oraz klawiszami PAGE UP i PAGE DOWN.

Nadesłał: W. MIKUN

Gruntz

W czasie gry naciśnij Enter, wpisz kod, znów Enter.

- | | |
|---------------------|--|
| mptraitor | - Traitor Mode |
| mpriorio | - Bonus Level: Trouble in the Tropics |
| pback2life | - Zombie mode |
| mpmeepmeep | - wybrany Grunt jest szybszy |
| mpcloakingdevice | - nietykalność dla wybranej postaci |
| mplemonbuttercremez | - Bonus Level: High on Sweetz |
| mpyouresomoney | - Bonus Level: High Rollerz |
| mpmakemesomepie | - Bonus Level: Honey I Shrunk the Kidz |

Midtown Madness

Odpal grę z dopisanymi do linii komend parametrami:

- | | |
|----------|-----------------------|
| -allrace | - wszystkie wyścigi |
| -allcars | - wszystkie samochody |
- Można też dopisywać oba parametry jednocześnie, np.
C:\Midtown\midtown.exe" -allcars -allrace

RollerCoaster Tycoon

Nazwij (rename) swój park jako:

- | | |
|----------------|---------------------------------------|
| Melanie Warn | - większy poziom zadowolenia klientów |
| Katie Brayshaw | - dużo klientów |
| John Mace | - klienci płacą 2x tyle, co przedtem |
| John Wardley | - ??? |
| Chris Sawyer | - ??? |
| Simon Foster | - ??? |

Star Wars: The Phantom Menace

Podczas gry naciśnij bakspace, wpisz kod, Enter.

- | | |
|-----------------------------------|--|
| happy | - silniejsza broń nr 3. |
| Powtórne wpisanie from above | - anulowanie cheatu. - zmiany ujęcia kamer. |
| Powtórne wpisanie naughty naughty | - anulowanie cheatu. - kamera zza pleców gracza. |
| Powtórne wpisanie perf perfection | - anulowanie cheatu - ilość fps on/off. - purpurowe „push force” teraz zabija... |
| Powtórne wpisanie | - anulowanie cheatu. |

- | | |
|---------------------------------|---|
| slpwm | - coś dla ludzi z refleksem szachisty (woolna aakcjaaa). |
| Powtórne wpisanie beyond cinema | - anulowanie cheatu. - movie mode |
| i like to cheat | - wszystkie bronie + 500 amunicji do broni 2 i 4, 1 do broni 5 i 10 do broni 6. |
| give me life | - zdrowko na 100. Nie stosuj więcej niż 5x w grze, bo możesz pożałować... |
| heal it up | - i/w |
| gurshick | - credits |
| iamqueen | - grasz jako Queen Amidala. |
| iampanaka | - grasz jako Captain Panaka. |
| iamquigon | - grasz jako Qui-Gon Jinn. |
| iamobi | - grasz jako Obi-Wan Kenobi. |
| i really stink | - najniższy level trudności |
| donttttt | - giniesz |
| drop a beat | - dziwny efekt na ekranie... Ponowne wpisanie anuluje cheat |

Stonekeep

Podczas gry wejdź do inventory, wybierz kamień (klikając myszką), w tym czasie naciśnij i trzymaj lewy Shift oraz F9 - jeśli wszystko zrobiłeś jak trzeba, jesteś w trybie GOD-MODE. (Ponowna kombinacja anuluje działanie cheatu). Uwaga: przed zrobieniem save MUSISZ wyłączyć god-mode, gdyż inaczej save nie będzie chciało się poprawnie wczytać!!!

Thrust, Twist, & Turn

Modyfikuj skrót do gry (ikonkę na ekranie Windows) - czyli skrót do TTT.exe. W linii komend dodaj parametr (koniecznie z „-” na początku i bez odstępów od reszty parametru):

- | | |
|-----------------------|--|
| -? | - dostępny help |
| -codename:iaamanen007 | - bonusowy samochód |
| -accs | - dostęp do wszystkich tracków (włącznie z Shadows Track). |

A oto jak powinna wyglądać przykładowa modyfikacja (zakładamy, że grę mamy na C: w katalogu Thrust) - c:\Thrust\TTT.exe -accs. Ponoć można też modyfikować pliki typu car*.sto i limo.sto, celem podkręcenia swych parametrów.

ZADZWOŃ! Tel. 032 7572743
początek wakacji
EXTERMINACJA
owadów
10%
zabatu

**ODKRYJ NIEZBADANE OBSZARY WYBRZEŻA MIECZY,
PRZEŻYJ NOWE, EKSCYTUJĄCE PRZYGODY!**

Wymaga
Baldur's Gate PL



Baldur's Gate



**CENA
59
ZŁOTYCH**

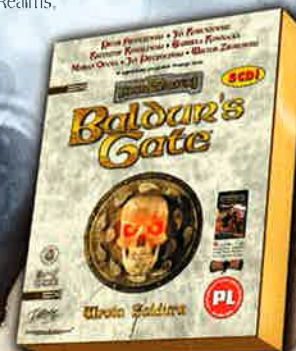
Opowieści z Wybrzeża Mieczy



W pudełku z grą
„Opowieści
z Wybrzeża Mieczy”
znajdziesz również
mouspad Baldur's Gate

oraz
opowiadanie fantasy
ze świata Forgotten Realms
znanej autorki
Elaine Cunningham.

- W „Opowieściach z Wybrzeża Mieczy” znajdziesz:
- olbrzymią misję, której akcja toczy się na jednej z wysp u zachodniego wybrzeża,
 - nowe miasto Broda Ugoira,
 - ponad 30 godzin wspaniałej zabawy,
 - możliwość zdobycia 161 000 punktów doświadczenia,
 - niesamowite czary, m. in: ochronna kula Orluka, zmiana postaci, harmonia defensywna,
 - wiele nowych postaci a wśród nich m.in: Stworzenie z Krypt czy Pająk Astralny,
 - w pudełku również znajdziesz oryginalny mousepad z gry Baldur's Gate,
 - oraz opowiadanie fantasy ze świata Forgotten Realms,



**Najlepsza* gra
komputerowa
wydana w Polsce.**

OPINIE GRACZY O GRZE BALDUR'S GATE:

Gra - MIŁOŚ, tłumaczenie bardzo dobre, głosy postaci również, grafika cudo. Głos Fronczewskiego nawet fajnie pasuje do klimatu, inne głosy też są super, tutaj CD Projekt faktycznie wykonał kawał dobrej roboty.

Tłumaczeniu także nie można nie zarzucić, jest po prostu fachowe, grałem dotychczas tylko około 4 godzin i żadnych błędów nie znalazłem, wszystko było OK. Ogólnie rzecz jest warta uwagi i szczerze wszystkim polecam. Sorry, że napisałem tak mało, ale spieszy mi się z powrotem do Faerunu.

(opinia pochodzi z listy dyskusyjnej w sieci Internet)

Gratuluje państwu za genialne spolszczenie najlepszej gry na świecie BALDUR'S GATE. Gra jest prześliczna, a głosy polskich aktorów nadają jej klimatu jakiego nigdy nie zauważyłem. Grafika jest piękna, muzyka także. Świat gry jest przepiękny. Gratuluję, bardzo dobrze się spisaliście, pokazaliście że jesteście profesjonalistami wydając BALDUR'S GATE. TAK TRZYMAĆ!

(opinia z listy graczy na CD Projekt)

**Dołącz do tysięcy zadowolonych fanów Baldur's Gate
- kup swój własny egzemplarz gry - naprawdę warto!**

* 98,6% posiadaczy gry Baldur's Gate przyznało grze maksymalną ocenę 10/10;
99,5% posiadaczy gry Baldur's Gate oceniło polską wersję gry na 10/10. (Dane z kart rejestracyjnych CD Projekt)



CD PROJEKT
Advanced
Dungeons & Dragons®

Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt
(0-22) 672 89 09 lub 0-602 69 59 25

wysyłka gratis realizacja 24 h (czas od przyjęcia zamówienia do momentu wysyłki na pocztę)

Zapraszamy również do sklepów firmowych CD Projekt

Biuro handlowe

Kraków	Radom	Warszawa	Warszawa	Warszawa
ul. Starowalna 65, tel. (0-22) 421 26 17	pl. Konstytucji 3 maja nr 3, tel. (0-48) 363 24 19	ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18	ul. Perewa 2, tel. (0-22) 654 23 65	ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 825 71 81, 825 81 71

Szukaj w sklepach: Auchan, CD Projekt, Empik, Media Markt, Office Centre, Vobis, Wirtualny Świat oraz we wszystkich innych dobrych sklepach z grami.

Sprzedaż wysyłkowa na terenie całego kraju: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt (0-22) 672 89 09, 0-602 69 59 25, Wirtualny Świat (0-22) 673 68 04.

